Actua Soccer 3

Pełna wersja gry

Najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce

2 CD

CD-ACTION®

REKLAMA

Oryginały tańsze niż piraty!

Czytaj extra informacje na str. 186-187

Czarne strony przed Action Redaction

Numer 03/2000 (46)
Marzec 2000
INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
Cena 16 zł 99 gr

24 GODZINY NA DOBĘ
DZWOŃ
0801 600 200
7 DNI W TYGODNIU
Klub CD-Action

- Akceleracja
- Dźwięk

3D

Messiah

Megarecenzja

Planescape Torment

Tzar PL

Final Fantasy 8

Silver Shark
ISSN 1426-2916 03
9 771426 291006

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie

www.silvershark.com.pl

JUŻ 15 MARCA NOWA, DOSKONAŁA GRA PRZYGODOWA PO POLSKU W CENIE 79 ZŁ

Oryginalny scenariusz, artyzm wykonania i niepowtarzalna atmosfera... oraz naprawdę doborowa obsada.

W rolach głównych:
Gustaw Holoubek - Teodor
Marian Kociniak - Mefistofeles
Władysław Kowalski - Faust

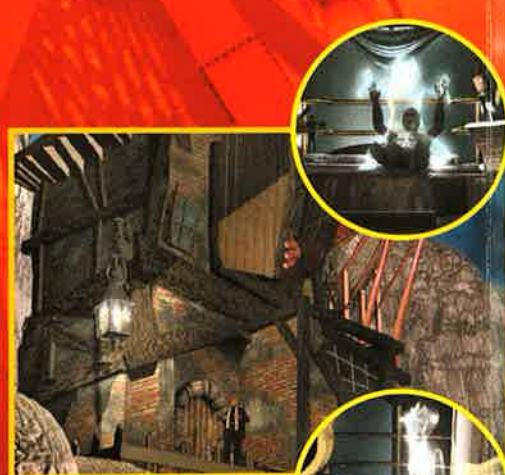
FAUST

Siedem dusz będzie zaprzedanych
Siedem dusz będzie potępionych
Siedem dusz musi być zbawionych... Nie licząc Twojej.

Marcellus Faust, to wielki mędrzec i jednocześnie strażnik strzegący tajemnic opuszczonego wesołego miasteczka. Pewnego dnia u jego bram pojawia się postać, która burzy dotychczasowy porządek. To Mefistofeles, potężny demon, mistrz iluzji, kuszenia i podstępu. Gracz wcielając się w postać Fausta musi unikać pułapek zastawionych przez potężnego demona. Zadanie nie jest łatwe. Czeka Cię podróż przez 7 ogromnych lokacji, w których będziesz musiał odkryć 7 wielkich tajemnic i uratować 7 dusz oraz oczywiście siebie samego...

Faust, zajmujący 4 płyty CD, to kolejna obszerna, fantastyczna gra przygodowa mistrzów gatunku z firm Axel Tribe i Cryo - twórców serii Alone In The Dark, Atlantis, czy gry Prisoner Of Ice.

Gra łączy elementy horroru, fantasy oraz czarnego humoru, a jej atmosfera dorównuje najlepszym filmom grozy. Takiego klimatu nie znajdziesz w żadnej innej grze !



4CD

niska cena 79 złotych

PL

GRY Z FIRMY CD PROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

arxel tribe

multimedia

cryo INTERACTIVE

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

© 1999 Cryo Interactive Entertainment • Arxel Tribe • Anne Carriere Multimédia • Wszelkie prawa zastrzeżone • Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00.

Zapraszamy do naszego sklepu w internecie **www.planetagier.com.pl**

- Koszt wysyłki 4.95 zł
- ceny zawierają Vat
- płatność przy odbiorze
- akceptujemy karty kredytowe
- przesyłkę otrzymasz w ciągu 2-7 dni roboczych
- możliwość dostawy w ciągu 48h
- 100% zabezpieczenia przesyłki

W naszej ofercie znajdziesz również:
programy edukacyjne,użytkowe
filmy DVD oraz video, książki, komiksy,
gry karciane, gadżety z gier.
Zadzwoń i zamów bezpłatny katalog.

UWAGA !!!

NOWE NUMERY TELEFONÓW

tel./fax (0-22) 863 76 72
tel./fax (0-22) 863 79 01

Biuro handlowe
ul. Łopuszańska 117/123 lok. 516
02-457 Warszawa
Dzwoń: Pn - Pt od 8 00 - 18 00

PolCard VISA EUROCARD MasterCard

PLANETA GIER®

od 5% do 20% TANIEJ !*

*Od 20.02.2000 do 19.03.2000 możesz kupić jeden produkt po rewelacyjnie niskiej cenie(codziennie inny)
Zadzwoń dowiesz się jaki.
**Do każdego zamówienia za minimum 49 zł. otrzymasz grę -niespodziankę - pełną wersję oraz kartę rabatową.
A także uzyskujesz prawo do zakupu przedstawionych obok gier po cenach widocznych na żółtym tle.
Oferta ważna do wyczerpania zapasów.
Promocje nie łączą się.

Mega3Pak zawiera:
- CARMAGEDDON I
- ECSTATICA II
- X-COM APOCALYPSE

RABAT

Command & Conquer Tiberian Sun	Worms Armageddon 69,-	Imperium Galactica II 119,-	Delta Force 149,-	The Sim 99,-	Roller Coaster 69,-	Hollow Bones Bizarre Rats 69,-	Creatures 2 99,-
Kroniki Czarnego Księżyca 69,-	Tzar 69,-	Earth 89,-	Unreal 99,-	Rally 99,-	Star Wars Force Commander 199,-	Nox 119,-	Brothers 59,-
Baldur's Gate 159,-	Settlers 149,-	Atlantis II 79,-	Pizza Syndicate 69,-	Messiah 69,-	Airline 69,-	Faust 79,-	Close Combat 159,-
Fatal Super Hornet	Championship Manager 69,-	Championship Manager Sezon 99 129,-	Fifa 2000 99,-	NBA Live 2000 99,-	Liga Polska Manager 2000 99,-	Jazz Jackrabbit 2 49,-	Flanker 2.0 99,-
Final Fantasy VIII 159,-	SWAT 3 159,-	Planescape Torment	Interstate 159,-	Battlezone 159,-	Daikatana 159,-	Need for Speed 69,-	

Kup Final Fantasy VIII i weź udział w losowaniu: 50 podkładek pod myszkę 10 komiksów i 5 tishirtów Do każdego egzemplarza oryginalna kalkomania Final Fantasy VIII.

Oferty PLANESCAPE TORMENT i DIABLO II oraz pozostałe nie łączą się z innymi promocjami.

Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie • Dziś dostawa • Dziś zamówienie •
Zamówienia złożone do godziny 16.00 na terenie Warszawy realizowane są tego samego dnia.

23,- Książka PLANESCAPE TORMENT

DIABELSKO KUSZĄCE

Planowana premiera - Kwiecień/Maj 2000
Zamawiając DIABLO II przed premierą otrzymasz pełne wersje gier: DIE HARD TRYLOGY i PRZYGODY HARIBOY'A w wersji polskiej, miesięczniki CD ACTION i GRY KOMPUTEROWE oraz oryginalny mouse-pad DIABLO II Weźmiesz także udział w losowaniu nagrody głównej - KOMPUTERA MULTIMEDIALNEGO i jednej ze 100 GIER - NIESPODZIANEK

Planowana premiera - Marzec 2000
Zamawiając PLANESCAPE TORMENT przed premierą otrzymasz 4 CD-ROM'y, a na nich: EARTH 2140, DINK SMALLWOD, GRĘ NIESPODZIANKĘ, 5 programów użytkowych-PEŁNE WERSJE, dema gier oraz oryginalny MOUSE-PAD TORMENT, KSIĄŻKĘ I MIESIĘCZNIK CD ACTION. Weźmiesz także udział w losowaniu nagrody głównej-zestawu: KARTA MUZYCZNA, AKCELERATOR 3-D, GŁOŚNIKI.
Do rozlosowania również karty do gry DUNGEON KEEPER 2.

SPRZEDAŻ HURTOWA

ARTsoft HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

tylko dla firm • tylko dla firm
tel./fax (022) 863-79-56, 863-22-59

Ciemna Strona VATu

Zbyszek: Porozmawiajmy dzisiaj o pieniądzach.

Jurek: O jakich pieniądzach?

Zbyszek: Jeżeli chodzi ci o kwotę, to można powiedzieć, że o raczej duże pieniądze.

Jurek: A o czyjej kasie tu mówimy? To znaczy od kogo te pieniądze i dla kogo?

Zbyszek: No cóż, jak by tu tak delikatnie, żeby nikogo nie urazić... Pieniądze są niby nasze, ale właściwie to mamy je od Czytelników, za czasopismo. A dla kogo? Wygląda na to, że dla skarbu państwa.

Jurek: Zaraz, zaraz. Może po kolei i dokładnie. Ale o co chodzi? Jak mawiał mój znajomy chodziarz.

Zbyszek: Chodzi o podatek VAT od czasopisma CD-Action, który musimy teraz odprowadzać do urzędu skarbowego. Jest to dodatkowy koszt do poniesienia i tak się głupio składa, że trzeba skądś te pieniądze wziąć. Postanowiliśmy, że podzielimy się obowiązkiem płacenia z Czytelnikami. Część kwoty należnej urzędowi odejmiemy od naszego spodziewanego zysku, a część dopiszemy do ceny pisma.

Jurek: To chyba sprawiedliwe podejście do tematu. Wyjaśnia wszystko i teraz już chyba nikt nie będzie miał wątpliwości, komu trzeba dziękować za podniesienie ceny magazynu. Otóż naszemu kochaaanemu rządowi. Ktoś tam doszedł do wniosku, że dołączone do pism CD wcale nie są częścią pisma - i dowalił takim pismom dodatkowy podatek. Czekamy teraz na oświadczenie, że okładka pisma też nie jest jej integralną częścią...

Zbyszek: Wybaczcie rozgorycznie ale jak się tu nie zdenerwować. Dopiero co podwyższyliśmy cenę pisma i mieliśmy nadzieję, że przynajmniej przez kolejny rok mamy z głowy te smętne tłumaczenia "czemu znowu jest drożej". A tu masz!

Jurek: Swoją drogą część z Was zachowuje się tak, jakby żyła na Księżycu. Wydaje się im, że koszta wydawania pisma stoją w miejscu, że dodatkowe strony itd. pojawiają się dzięki - bo ja wiem? - dzięki plamom na Słońcu. A niestety - wszystko wymaga pieniędzy. Coraz więcej pieniędzy...

Zbyszek: Nie będziemy się więcej zajmować polityką, bo są przyjemniejsze sprawy do omówienia.

Jurek: Na przykład nasze kolejne - czwarte - urodziny. Hej, znowu rok minął...

Zbyszek: Z tej okazji przygotowaliśmy jak zawsze parę niespodzianek. Jedną z nich będzie dodatkowy, trzeci kompakt (naturalnie oznacza to, że za nr 4/2000 będzie trzeba zapłacić troszkę + VAT więcej :( ). Zdaje się, że gdzieś w numerze znajdziecie dokładniejszą zapowiedź, czego możecie oczekiwać.

Jurek: Planujemy też jakąś małą imprezkę z udziałem czytelników. Ale ponieważ odbędzie się ona dopiero w kwietniu, to o dokładnej dacie itd. poinformujemy Was za miesiąc.

Zbyszek: Aha. Wypadałoby załatwić parę spraw organizacyjnych. Ankiety - nadal je opracowujemy. Chyba uda się nam zdążyć z swynikami do następnego numeru. Ale obiecać do końca nie możemy...

Jurek: Podobnie jest z konkursem MusicMakera. Przywaliliście nas wręcz masą kompozycji swego autorstwa. Autentycznie trudno się przez nie przebić - każdej przecież musi wysłuchać specjalne jury... W każdym razie już została wyselekcjonowana ścisła grupa finałowa. Teraz tylko trzeba wybrać laureatów... Zatem powinniśmy ogłosić wyniki konkursu już za miesiąc. Nagrody już się pakują, żeby pojechać do nowych właścicieli.

Zbyszek: My też lubimy nagrody, ale najbardziej cenimy sobie fakt, że czyta nas już około 150 000 użytkowników komputerów. Świadomość takiego audytorium uskrzydla i dodaje nam zapału do pracy. Szkoda tylko, że po zwalczeniu większości przeszkód musimy teraz borykać się z zarządzeniami tych, którzy z definicji powinni pomagać w rozwijaniu rodzimego przemysłu wydawniczego. Kiedy o tym myślę, to nogi robią mi się jak z VATy, a wszelkie gadanie zaczyna brzmieć jak zwykła słowna VATa.

Jurek: No tak. Co jeszcze można dodać? Chyba tylko: ładne kVATki nam rosną na wiosnę... Ale żeby optymistyczniej zakończyć nasze rozważania...

Do zobaczenia w numerze rocznicowym! Dużo szczęścia i słodyczy (szczególnie VATy z cukru) CDA Wam życzy!

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Lord Darth VATer
i jego ciemna strona VATu

CD-ACTION

e-mail: cdaction@silvershark.com.pl
www.silvershark.com.pl

Numer 46
MARZEC 2000

Redakcja

51-670 Wrocław,
ul. Dembowskiego 57/61
centrala tel. (0 71) 3452138

Redaktor Naczelny
Zbigniew Bański

Z-ca Redaktora Naczelnyego
Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny
Jan Jankowski, Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk, Paweł Musiałowski, Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies, Agnieszka Siejka, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Mariusz Turowski

Stali Współpracownicy
Łukasz Bonczol, Piotr Lasoń, Wojciech Podgórski, Andrzej i Patryk Sawiccy, Wojtek Tarczyński, Przemysław Ostrowski, Paweł Omelko, Sławek Błyskal, Andrzej Tunkiel, Krzysztof Gonciarz

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

Projekt Graficzny
Skład Komputerowy
Jacek Sawicki
Grzegorz Juszczyszyn
Beata Haratym

Korekta
Kazimierz Serwin

Wydawca

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: cdaction@silvershark.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa
Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta
tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura
Krzysztof Herla

Prenumerata
Marek Buczek
tel. (0 71) 3437071 w. 338

Reklama
Jacek Bzdun
tel. 0603 075889
e-mail: reklama@silvershark.com.pl

Druk
Poligrafia S.A. Kielce

PC Answers | PCFormat | PCGUIDE

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide. Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK 1999.

Wszelkie prawa zastrzeżone.
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani zredukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Za błędy spowodowane wadliwym działaniem zamieszczonych na płytach programów redakcja nie odpowiada. Płyty CD dostarczane wraz z pismem zostały sprawdzone najnowszymi dostępnymi wersjami programów antywirusowych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Nakład 160 000

Spis treści

• ZAWARTOŚĆ COVER CD •

Zawartość Cover CD 6

• W PRODUKCJI •

Harpoon 4 10
Babyz 14
Devil Inside 18
Anachronox 20
Fighting Force 2 21
Simon 3D 22
Nerf: Arena Blast 26
Invictus 28
Tridonis 30
Majesty 32

• ZA PIĘĆ DWUNASTA •

Messiah 34
Pink Panther PL 36
Faust PL 37
Time Machine 38

• GRY RECENZJE •

Toy Story 2 40
RCT Added Attractions Pack 42
Final Fantasy VIII 44
Dragon Fire 48
Tricky Style 50
Next Tetris 52
Theme Park World 54
Flight Simulator 2000 56
Bugs Bunny: Lost in Time 58
Flanker 2.0 60
Planescape Torment 64
Renegade Racers 70
Hatfields & McCoys 72
Tzar: The Burden of Crown 74
Faraon PL 76
Crusaders of Might & Magic 78
FA-18E Superhornet 82
Ford Racing 84
Killer Loop 86
Championship Manager 99/00 89
EarthWorm Jim 3D 90

• ŚWINKA •

Transport Tycoon Deluxe 92
Worms Armageddon 93
Gry Sierry 94

• SUFLER •

Broken Sword 2 96
Unreal Tournament 98

• NIE TYLKO GRAMY! •

Kurs Pascala 104
Emulacja w Internecie 106
Jak połączyć się z Internetem? 107
Kalejdoskop WWW 108
South Park w sieci 109
Boty na IRCu 110
Kasa przez Internet 113

• MULTIMEDIA •

Podróże kształcą 120
Internet 122
Kraina Gnoma Belfegora 123
Drogowa interaktywna mapa Polski 124
Atlas Świata 125
Zwariowany czarodziej 127
Multimedialny poczet królów polskich 128

• SPRZĘT •

Rysowanie, malowanie... 130
Back-Up w Windows 98 133
Stwórz własny program PIM 136
Jak używać Paint Shop Pro? 138
Tworzenie prostej, lokalnej sieci 140
Używanie programu Fdisk 145
Chłodzenie komputera - cz.2 146
Zabawa z ikonami 148
Karty graficzne 150
Cyfrowe aparaty fotograficzne 152
Komputer w krześle! 154
Dźwięk 3D 156
WAP - komórką w Internet?! 158
Twarde dyski bez tajemnic 160
Akceleratory 3D 162
Słownik - programy biurowe 166
Poznaj swoją płytę główną 168
Intel Pentium III 650, 700 i 733 169
Asus P3C2000 170
Monitory Philips 105B i 107B 172
MicroStar BX Master 173
Xerox DocuPrint C11 174
Longshine USB Ethernet 175
Logitech WingMan Gamepad i Gamepad Extreme 176
Abit BE6-II 177
Samsung DVD-Master 8E SD-608 178
Iomega Zip250 USB i Iomega Zip250 ATAPI 178
Thrustmaster Formula PRO i Formula Sprint 180
Equinox MVGA-NVTNT2AL 181

• INNE •

Okładka - Shogo 24
Co w kwietniu? 47
Przemyślenia 100
Na Luzie 102
Pomocna Dłoń 114
FPP Zone 116
Scena 118
Klub CDA 182
Action Redaction 188
Tipsy 192

Indeks gier

- Anachronox 20
- Babyz 14
- Broken Sword 2 96
- Bugs Bunny: Lost in Time 58
- Championship Manager 99/00 89
- Crusaders of Might & Magic 78
- Devil Inside 18
- Dragon Fire 48
- EarthWorm Jim 3D 90
- FA-18E Superhornet 82
- Faraon PL 76
- Faust PL 37
- Fighting Force 2 21
- Final Fantasy VIII 44
- Flanker 2.0 60
- Flight Simulator 2000 56
- Ford Racing 84
- Harpoon 4 10
- Hatfields & McCoys 72
- Invictus 28
- Killer Loop 86
- Majesty 32
- Messiah 34
- Nerf: Arena Blast 26
- Next Tetris 52
- Pink Panther PL 36
- Planescape Torment 64
- RCT Added Attractions Pack 42
- Renegade Racers 70
- Simon 3D 22
- Theme Park World 54
- Time Machine 38
- Toy Story 2 40
- Transport Tycoon Deluxe 92
- Tricky Style 50
- Tridonis 30
- Tzar: The Burden of Crown 74
- Unreal Tournament 98
- Worms Armageddon 93

Przypominamy, że:

- gra/program w pełnej wersji;
- gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
- gra wymaga akceleratora, by chciała działać;
- gra nie potrzebuje akceleratora.

Dodatkowe informacje o danym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się - zwykle - w katalogu z danym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Podawana przez nas na łamach CDA klawiszologia to zwykle taka ściąga-minimum, która umożliwia granie ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

Uwaga: ponieważ niektóre z dem automatycznie depakują się do dysku C:, w katalog Temp, wskazane jest mieć tam jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 100 Mb wskazane jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może nie rozpakować się lub rozpakować się niepoprawnie!

Uwaga 2: nie przejmujcie się zbytnio podawanymi wymaganiami sprzętowym dem - po prostu próbujcie je instalować, często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż - teoretycznie - powinna.

Kolekcja CDA nr 21

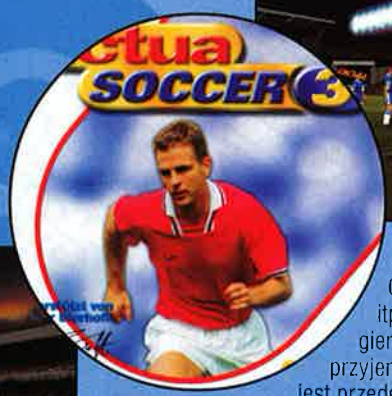
Actua Soccer 3

(Gremlin Interactive)

Recenzja CDA:	2/99 - ocena: 7/10
Rodzaj:	symulacja piłki nożnej
Cena:	30 funtów
Data premiery:	10'98
Grafika:	1280x1024, 1024x768, 800x600, 640x480, 320x400, 320x200 (wszystko w true-color!)
Multiplayer:	tak, do 8 graczy
Kontrolery:	mysz/joy/klawiatura
Akcelerator:	nader wskazany :)

Wymagania minimalne: P166, 16 MB Ram, 50 Mb na HDD, Win 95/98, DirectX6.1 lub wyżej, CDx4

Wymagania sugerowane: P233 MMX, 32 MB Ram, 200 MB na HDD, Win 95/98, DirectX6.1 lub wyżej, CDx12, akcelerator.



Fani gier sportowych narzekali, że przez niemal dwa lata w ogóle o nich nie myśleliśmy. Nie do końca była to prawda. Czyniliśmy podchody pod różne ciekawe gry sportowe - ale nie było to zbyt proste... Nieważne. W każdym razie przed Wami doskonała symulacja piłki nożnej. Poczytajcie, co pisał o niej w swoim czasie Eld.

(...)Zaczyna się od fajowego intra. (...) Menusy wyglądają dobrze, ale nie tak ładnie, jak w FIFA 99. Są za to czytelne i przejrzyste. Możliwości rozgrywki? Mniej więcej takie same, co w FIFA 99: Friendly, Cup, Season, Practice, Multiplayer oraz Editor. Główna różnica miedzy Actua Soccer 3 a grą EA Sports to taka, że produkt Gremlina oferuje także możliwość gry drużynami narodowymi. W sumie razem z jedenastkami klubowymi jest 450 teamów i 10000 piłkarzy. Bardzo pozytywne wrażenie wywarł na mnie szczególnie edytor (...) Jeżeli ktoś jest zwolennikiem sieci, to także nie ma najmniejszego problemu. Przez modem można pogiercować we dwójkę, przez serial również, a przez LAN (IPX, TCP/IP) nawet w osiem osób. (...) Przed meczem jeszcze warto zamieszać w ustawieniach taktycznych. W tym miejscu Actua Soccer 3 zarabia u mnie dużego plusa. (...) Jeszcze tylko wybór pogody oraz stadionu i gramy. Skoro jesteśmy przy stadionach (...), oferuje bowiem aż 30 stadionów, m.in. Wembley, Old Trafford, Arena A, Nou Camp, Stadion Olimpijski w Monachium itp., itd. (...) Samo giercowanie jest nad wyraz przyjemne. Gra jest przede wszystkim szybka. Akcje błyskawicznie przenosi spod jednej bramki pod drugą. (...) Nie mam najmniejszych zastrzeżeń do muzyki i komentarza. (...) Jeszcze milszy jest fakt, że komentatorzy całkiem nieźle radzą sobie z polskimi nazwiskami.

Instrukcja - jak zawsze w Action Plus.

Ford Racing

Empire Interactive

Wymagania: P200, 32MB, Win95/98, DirectX, ew. akcelerator

I jeszcze raz samochodówka - tym razem ścigamy się pojazdami "made by Ford". Ściślej w demie możemy pojeździć jednym wozem po jednej trasie (ale za to możemy ustalić czy ma ręczną, czy automatyczną skrzynię biegów). Demo zajmuje jakieś 18 MB na HDD.

Uwaga: gra najpierw testuje system, potem - gdy w preferencjach ustalisz co chcesz - testuje system czy to wytrzyma :). W jednym i drugim wypadku ekran jest przez chwilę czarny i/lub migocze. Więc nie panikować, tylko czekać!

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
A/Z	- biegi (o ile mamy ręczną skrzynię biegów).

KOLEKCJA CDA:

Oto lista pełnych gier/programów (*), które ukazały się dotąd na łamach CDA:

Timeshock - 07/98
- pinball

FA/18 Hornet 3.0 - 08/98
- symulator lotu

Eastern Front - 09/98
- turowa strategia

Flying Corps - 10/98
- symulator lotu (I wojna)

Alone in the Dark 3 - 11/98
- przygodówka w 3D

GT Racing'97 - 12/98
- symulator jazdy

Prisoner of Ice - 01/99
- przygodówka (horror)

Motor Mash - 02/99
- zręcznościówka + samochody

FX Fighter Turbo - 03/99
- karate

Spec Ops - 04/99
- komandosi w 3D; akcja i nie tylko

Prost GP - 04/99
- Formuła 1

Dark Colony - 05/99
- RTS w realiach sf

Stonekeep - 06/99
- RPG (klasyka)

Wacki - 07/99
- przygodówka po polsku

Die Hard Trilogy - 08/99
- akcja, strzelanie, jeżdżenie

Fallout - 09/99
- GIGAhit w kategorii RPG

EarthSiege 2 - 10/99
- symulacja Mechów

Magic Music Maker 2.0 - 11/99
- program do tworzenia muzyki

Earth 2140 PL SE - 12/99
- doskonały RTS (po polsku!)

Motorhead - 01/2000
- extra samochodówka!

Shogo: MAD - 02/2000
- znana gra FPP

Actua Soccer 3 - 03/00
- piłka nożna (symulacja)

(*) - spis dotyczy TYLKO wersji calokompaktowych; oprócz tego od 12/97 zamieściliśmy wiele innych pełnych wersji gier, nie zajmujących całego CD (np. Franko, Kajko i Kokosz, BattleCruiser AD3000, Pacific Islands, Caesar na CD 9/99, TR2: Golden Mask na 10/99, GTA 1961 i SP2WW2 w 11/99, Dink Smallwood w 12/99 itd. Było też WIELE pełnych wersji użytków.

Zillion of Games
(Zillion Developments)

Wymagania: PC z Win 95/98

Jejku! Chyba trafiłem do raju miłośnika gier planszowych :). W tym demie macie mnóstwo (nawet nie próbowałem policzyć ile!) gier planszowych (szachy, warcaby, triktrakt, kółko i krzyżyk itp., itd.) - a te też w różnych wariantach itd. Robi wrażenie! (żeby jeszcze były karcianki... :)). A wszystko razem siedzi w 15 MB :).

Gem Master
(Wild Tangent)

Wymagania: PC, Win 95/98

Gra Tetriso-podobna. Startuje bezpośrednio z CD (o ile masz IE albo Netscape).

Messiah
(Interplay)

Wymagania: P233, 64MB, Win95/98, DirectX7, akcelerator

As w rękawie Shiny Entertainment. Gracz kontroluje Boba, małego cherubinka (który z kolei może kontrolować inne postacie w grze), a wszystko naturalnie w imię walki Dobra ze Złem. Bob może się wcielać w ciała Ziemian, wykorzystując ich umiejętności i uzbrojenie. Niezła grafa, dobra muzyka, elementy czarnego humoru - może być nieźle (więcej o grze w tym numerze CDA, w beta-testach).

A teraz UWAGA: po pierwsze, demko zajmuje na HDD ponad 130 MB. Po drugie, uruchamiając je, zrób to z odpowiedniego dla Twego akceleratora pliku (3DFX, D3D). Po trzecie, po uruchomieniu pokazuje się napis w stylu "teraz sobie poczekaj, aż wszystko przetrawię" - co trwa KILKA MINUT. Potem pojawia się napis Shiny Entertainment i trwa z 30-40 sekund, potem inny napis (który trwa nieco krócej), potem chyba jeszcze coś... i w kooooooońńńńńcuuuuuuuu demo rusza. Ale warto poczekać, IMHO. Aha - radzę DOKŁADNIE poczytać obszerną dokumentację dema. Podana poniżej klawiszologia jest MOCNO okrojona.

Klawiszologia:

Kursory	- ruch
Z/X	- strafing
CTRL	- lot (jako Bob) lub skok jako opętana postać
Bakspace	- porzucamy opętaną postać
Spacja	- tu uwaga; oto, co dają kolejne jej naciśnięcia pierwsze - Combat Mode drugie - ognia!
Insert	- kucanie (opętaną postacią)
+	- (klawiatura numeryczna!). Pierwsze naciśnięcie: rozglądamy się; drugie - tryb snajperski
-	- wyjście z trybu snajperskiego (na klawiaturze numerycznej!)
F2	- save
F3	- load
RShift+T	- tutorial on/off

Tachyon: The Fringe
(Novalogic)

Wymagania: P166MMX/P200, 32 MB, Win95/98, wskazany akcelerator

Space-sim. Jesteś pilotem-najemnikiem (najlepszym ofcoz w całym Układzie Słonecznym); będziesz musiał zresztą udowodnić to dziesiątkom wrogów. Całość zajmuje jakieś 92 MB. Z braku miejsca klawiszologia w stanie szczątkowym :((czytajcie dokumentację dema, tam jest więcej).

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
Tab	- dopalacz
Backspace	- cała wstecz
+/-	- regulacja ciągu

Demolition Racer
(Infogrames)

Wymagania: P200, 32MB Ram, Win 95/98, DirectX7, wskazany akcelerator

Cóż, ścigałka + demolka, chodzi tylko o to, by maksymalnie roztrzaskać konkurencyjne wozy. Dostępny jeden tryb jazdy i jeden wóz. LUDZIE! POSŁUCHAJCIE MUZYKI W GŁÓWNYM MENU! cZaD!!! Demko zajmuje jakieś 49 MB. (Recenzja gry była niedawno w CDA).

Klawiszologia:

Kursory	- sterowanie
Spacja	- hamulec ręczny
LCTRL	- rozglądamy się
Z	- klakson
X	- ujęcia kamer

Animaniacs: A Gigantic Adventure

(SouthPeak Interactive)

Wymagania: P166, Win 95/98, 32 MB Ram, DirectX6.0

Fajna platformówka - tu również w roli głównej występują postacie ze znanej kreskówki. Zabawne! Całość zajmuje jakieś 60 MB.

Klawiszologia:

Shift	- bieg
CTRL	- skok
Spacja	- rzuć/uderz
Kursory	- sterowanie
F1	- help

NASCAR Racing 3

(Sierra)

Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX

W tym miesiącu bardzo coś obrodziło samochodówkami. A oto i kolejna z nich...
Demo zajmuje 70 MB. Daje bardzo spore możliwości konfiguracji swego auta, trybu jazdy itp. parametrów (oraz dwie trasy do wyboru). Niestety o żadnej klawiszologii producent nie pomyślał :(.

UWAGA: STARSZNIE długo (u mnie) trwało, zanim po zniknięciu planszy setupu pojawiło się okno instalacji. Na wszelki wypadek radzę uzbroić się w cierpliwość i coś do czytania :).

Słów Ball

(Piotr Grondziowski)

Wymagania: dowolny PC z Win 95/98

Scrabble (fajna gra logiczna polegająca na układaniu słów - wyjaśnienie dla niekumatych) w wersji PL. Jest nawet obszerna dokumentacja po polsku. Całość mieści się w 7 MB. Fajna sprawa!

Sleepwalker

(Exelweiss Ent.)

Wymagania: P166, 32 MB Ram, Win 95/98, DirectX

Sympatyczne połączenie platformówki i gry w rodzaju Lemmings czy Pit Droids. Sterujemy zabawnym śpiochem, w labiryncie. Demo zajmuje jakieś 26 MB i zawiera 7 leveli.

NFK Santas Gone Postal

(FiendFish Software)

Wymagania: P200, 32 MB, Win95/98, DirectX, akcelerator (*)

UWAGA: GRA DOZWOLONA OD LAT 15.

(*) - producent nie podał wymagań sprzętowych; zatem traktujcie je jako MOCNO przybliżone. BYĆ MOŻE gra pójdzie też bez dopalacza?

Głupia i w sumie niesmaczna gra (IMHO), czkawka po niesławnej pamięci Natural Fawn Killers. Święty Mikołaj chodzi i rozwala takie "disnejowsko" rysowane zwierzątka z różnych spluw, a wszystko w 3D i okraszone świąteczną muzyczką. Jeśli ktoś lubi takie klimaty, sporo krwi itd. - to proszę bardzo, smacznego. Ja tam czuję się nieco zdegustowany. Jakby co, to krew można wyłączyć w menu... Całość zajmuje 26 MB.

Klawiszologia:

Kursory lub WASD	- sterowanie
myszka	- rozglądasz się
RShift/Spacja	- bieg
LMB	- ognia!
RMB	- snajperka
1-4	- broń
7-9	- wabienie zwierząt (?)
F1	- help

Gromada PL

(Topware Interactive)

Wymagania: P166, 16MB, Win95/98, DirectX

Nazwa dość swojska, bo i robili ją nasi bracia ze wschodu. Gromada to nazwa planety, na której toczy się wojna. Mówiąc po ludzku: jest to dość niekonwencjonalny RTS. Wprawdzie kiedyś daliśmy już to demko - ale teraz jest w wersji PL i lekko updatowane. (Dokumentacja tyż po polskiemu :)). Całość zajmuje jakieś 33 MB i zawiera 3 misje.

Klawiszologia:

Lewy klawisz myszy	- poruszanie się
Prawy klawisz myszy	- atak
Klawisze '1' - '4'	- zmiana broni
Klawisze strzałek	- poruszanie się za pomocą klawiatury
Tab	- włącz/wyłącz panel informacyjny
Esc	- powrót do menu głównego

Majesty

Hasbro Interactive

Wymagania: P166, 32MB, Win95/98, DirectX

Więcej o tej grze poczytacie w dziale "w produkcji". Ja powiem tylko w skrócie: symulator królestwa (fantasy) w czasie rzeczywistym. Duuuży poziom komplikacji (radzę poczytać instrukcję na początku dema). Ale jeśli lubisz np. Age of Empires, Settlers oraz np. Civilization - będziesz zadowolony. Demo depakuje się wstępnie do Tempa (trochę to trwa i zajmuje jakieś 65 MB na HDD).

Zetrix v1.0

(Vesa Halonen)

Wymagania: P166, 16 MB Ram, Win 95/98, DirectX, ew. akcelerator

To teraz trzeba mieć akcelerator, by pograć w Tetrisa?! :). No, powiedzmy, że nie trzeba - ale można. Oto klon Tetrisa, wykorzystujący dopalacze! (Ale się porobiło...)
Dwa tryby gry, 4 poziomy trudności. Całość ma 4 MB.

Klawiszologia:

kursory	- poruszanie klockami
Q/E lub PgDn/PgUp	- rotacja
myszka	- ujęcia kamery

Brick Break

(The Foundation Company)

Wymagania: dowolny PC z Win95/98

No cóż - po prostu Arkanoid, czyli rozbijanie ściany za pomocą odbijanych paletką piłeczek; takie gry cieszyły posiadaczy Speców, Atarynek, Commodorów... Ale i dziś coś w sobie mają. Ta wersja zawiera 10 leveli i zajmuje jakieś 6 MB na HDD.

Gooffy Gold DeLuxe

(Squeegee Software)

Wymagania: P166, 32 MB Ram, Win 95/98, DirectX

Fajny minigolf dla 1-3 graczy. Wbrew pozorom gra zmusza do wysiłku, a kolejne levele zalicza się często w pocie czoła... Demo zajmuje 43 MB.

Klawiszologia:

Obsługa myszą lub - definiowalną - klawiaturą. Standardowo są to kursory.

Clans
(StrategyFirst)

Wymagania: P120, 32MB, Win95/98, DirectX

Diablo-podoba gra (powiedzmy, że akcja + elementy RPG) osadzona w świecie fantasy. Dużo siekania :). Demo zajmuje jakieś 26 MB.

Klawiszologia:

F1	- help
Tab	- mapa
A/S/D/F	- kolejne bronie
I	- charakterystyka
Spacja	- pij napój leczniczy
M	- pij napój dający Manę
F5	- Quick Save
F8	- Quick Load

Fish's Revenge
(Snarfblat Software)

Wymagania: P166, 32 MB, Win 95/98, DirectX

Niezły symulator wędkarstwa... Wygląda na realistyczny i dość skomplikowany. Radzę więc poczytać dokumentację. Zajmuje całe 11 MB.

Rising Sun
(Talonsoft)

Wymagania: P166, 32 MB Ram, Win 95/98, DirectX

II wojna światowa - USA vs Japonia. Jeśli lubisz/znasz Western i Eastern Front - będziesz czuł się jak w domu. W demie możesz grać tylko Amerykaninami. Samo demo to blisko 62 MB. Zasady i klawiszologia - w dokumentacji.

Uwaga: Demo lepiej odpalać w 16-bitowej palecie kolorów. Po odpaleniu na -naście sekund ekran robi się całkiem czarny - tak ma być, bez paniki, gra ruszy.

Bugs Bunny: Lost in Time
(Infogrames)

Wymagania: P200, 32 MB, Win 95/98, DirectX

Podążając do Albuquerque, Bugs trafił na maszynę czasu i w efekcie musi przekicać przez 5 różnych epok. Krótko mówiąc: platformówka z postaciami z kreskówek Warner Bros. w roli głównej. Więcej o samej grze w tym numerze CDA (recenzje). Demo potrzebuje około 46 MB na HDD.

Uwaga: gra depakuje się do c:\Temp. Ponadto, gdy pojawiło się to małe okienko z niebieskim paskiem, to (po osiągnięciu 99%) chyba przez minutę NIC się nie działo. Więc bez paniki - demo nie wisi, tylko coś tam sobie trawi i w końcu ruszy.

Klawiszologia (mocno niepełna):

Kursory	- ruch
S	- słuchamy
D	- skok
F	- kopniak
A	- akcja
E	- toczymy się
Q/W	- kamera

Kombinujcie też z jednoczesnym naciskaniem klawiszy kursorów (lub akcji) + inne wymienione tu klawisze; da to sporo innych kombinacji ruchu.

Tread Marks
(Longbow Digital Arts)

Wymagania: P200, 32 MB Ram, Win95/98, DirectX, wskazany akcelerator

Gra akcji, ścigałka + jakieś pozory strategii - a wszystko za pomocą czołgów!
Demo nieco grymaśne, trzeba troszkę (czasem) namieszać w preferencjach, by chciało grzecznie współpracować z akceleratorami. W trybie software chodzi bez problemów. Radzę zapoznać się z jego dokumentacją; obsługa bynajmniej nie należy do prostych... Całość zajmuje blisko 50 MB i raczej nie wywołuje wielkich emocji. Przynajmniej u mnie, bo Ugly'ego trudno było oderwać od dema...

Arkanoid 2000
(TERMINAL Studio)

Wymagania: PC 486-66 ,Win 95/98/NT

Po prostu jeszcze jeden klon Arkanoida... Całość zajmuje niecałe 2 MB. Nie wiem jak u Was, ale u mnie za skarby świata nie dało zmienić się ścieżki dostępu - tj. gra instaluje się tam, gdzie chce autor, a nie ja... :(.

RahJongg
(EGames)

Wymagania: dowolny PC z Win 95/98

Eh, chińska gra logiczna (mahjong), podlana egipskim sosem, w kilku różnych odmianach. Demo (a właściwie gra w wersji shareware) zajmuje jakieś 5 MB. Sporo leveli, edytor poziomów itd.

INDEKS DEM:

- Animaniacs: A Gigantic Adventure
- Arkanoid 2000
- Brick Break
- Bugs Bunny: Lost in Time
- Clans
- Demolition Racer
- Fish's Revenge
- Ford Racing
- Gem Master
- Goofy Gold DeLuxe
- Gromada PL
- Majesty
- Messiah
- NASCAR Racing 3
- NFK Santas Gone Postal
- RahJongg
- Rising Sun
- Sleepwalker
- Slów Ball
- Tachyon: The Fringe
- Tread Marks
- Zetrix v1.0
- Zillion of Games

Programy

- **Impulsak** - polski program przeznaczony do monitorowania połączeń internetowych, nawiązanych przy użyciu modemu.
- **DirectX7.0 PL** - najnowsza wersja biblioteki DirectX.
- **DiskCat** - jak sama nazwa wskazuje - program do katalogowania zawartosci CDków.
- **MP3 Cyber Babe** - ehem, playerek w formie ładnej pani (fajnie się klika :))).
- **Zip N All** - uniwersalny paker/depaker, poradzi sobie z wszystkimi zipami, rarami, arj-otami, ace'ami itp. itd.
- **Icon 3D 2.04** - grupuje wszystkie ważne ikony w specjalny, trójwymiarowy panel, który później służy jako centrum dowodzenia wszystkimi programami. Potrafi także zarządzać zbiorami dokumentów i plików multimedialnych.
- **Power Strip 2.60** - najnowsza wersja doskonałego programu do ustawiania parametrów karty graficznej. (Uważajcie troszkę przy pracy z nim!).
- **E-Icons 98** - kolejny program do zarządzania ikonami w Windows 95. Umożliwia zmianę rozdzielczości, rozmiaru i liczby kolorów ikon systemowych. W programie wbudowano opcję obsługi gotowych tematów.
- **Microangelo 98** - program do zarządzania ikonami systemu Windows 95/98. Pozwala zmienić wygląd praktycznie wszystkich elementów graficznych systemu, a także ręcznie edytować pliki .ico
- **T-Mail** - zadaniem programu jest możliwie najszybsza współpraca ze zdalnymi serwerami SMTP, POP3 oraz NNTP. T-Mail jest także w pełni funkcjonalnym serwerem poczty lokalnej.

Extras

- **Bonus I** - rozmaite bajery: ikony, screen-savery, ładne grafiki, dodatki do WinAmpa, śmieszne i pożyteczne programy itd., itd. Ponad 20 MB.
- **Bonus II** - coś dla graczy: tipsy, trainery, edytory, dodatkowe levele, dodatki do gier, poradniki, save'y gier itd. Blisko 30 MB.
- **FPP Zone** - kącik fanów gier FPP.
- **MP3 Zone** - a tu coś dla fanów ogólnie pojętej muzyki :)
- **RTS Arena** - kącik fanów RTSów.
- **Pomocna Dłoń** - anonse do Pomocnej Dłoni
- **Tomb Raider**- troszkę ponad 1 MB dla fanów Lary i gry Tomb Raider.
- **Scena 03/2000** - 40 MB stuffu (dema, muzyczki, programy dla muzyków, grafiki itd., itd)
- **Patche**: 3D Ultra Cool Pool, Age of Empires 2, Septerra Core, Tomb Raider 4,Total Soccer 2000.
- **Cennik** - cennik Klubu CDA (start bezpośrednio z CD)

Zupełnie Nowe!

• TOP 10

Oto lista najlepiej sprzedających się (w USA) gier w okresie Bożego Narodzenia.

1. Roller Coaster Tycoon
2. Who Wants To Be A Millionaire
3. Age of Empires II: Age Of Kings
4. Roller Coaster Tycoon Corkscrew Follies
5. Quake III Arena
6. Rainbow Six Gold Edition
7. Rainbow Six: Rogue Spear
8. Deer Hunter III
9. Command & Conquer 2: Tiberian Sun
10. Half-Life z Sierra

• QUAKE - SOURCES!

Hej koderzy! Kod źródłowy Quake jest do wzięcia za darmo! Wystarczy wejść na: http://www.idsoftware.com/q1source/. Nie wiem, czy wiecie, ale możecie oficjalnie sprzedawać wszystko, co zrobicie na jego podstawie... pod warunkiem jednak, że kupującemu udostępnicie Wasz kod do kolejnych modyfikacji. Cool! Brawa dla producentów i autorów!

• DESCENT 2 - TOO!

Podobnie jest z kodem źródłowym Descenta 2. Jest do wzięcia na firmowej stronie gry.

• NEED FOR SPEED 5

Motywem przewodnim piątej części tej gry będą wozy marki Porsche w czasie ostatnich 50 lat. Serio - pierwszym modelem będzie 356 Roadster z 1948, a najnowszym - Porsche Turbo 996. Poprawiono też znacznie kolizje oraz efekty wizualne. Premiera już w marcu!

• UT ZA FRIKO?

Zaraz, zaraz... nie tyle Unreal Tournament (chcieliście... :)), co dodatek do niego. Epic już niedługo wyda specjalny darmowy zestaw 8-10 plansz multiplayer. Dodatkowo pojawi się w nim kilka nowych powerupów, modyfikujących siłę, szybkość, moc rażenia broni itd. Ciekawostką będzie powerup, który sprawia, że w momencie śmierci ciało ofiary wybucha z siłą sporej bomby...

• MIDTOWN MADNESS 2

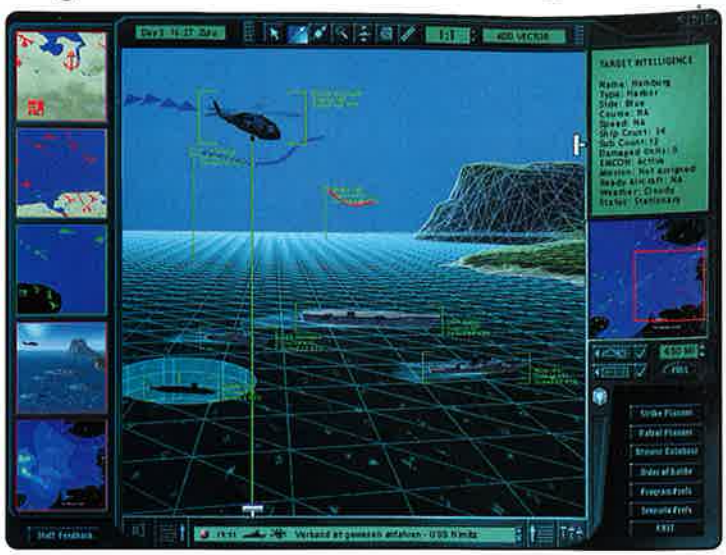
Akcja sequela zostanie przeniesiona z Chicago do Detroit. W końcu to miasto jest kolebką amerykańskiego przemysłu motoryzacyjnego :). Nic więcej o MM2 na razie nie wiadomo.

• U.F.S. VANGUARD

To najnowsza gra, którą zapowiada Red Storm Entertainment. Powinna trafić do naszych rąk w sierpniu tego roku. Wiadomo tyle, że wcielamy się w kapitana ogromnego kosmicznego krążownika United Forces i musimy toczyć wojnę z siłami, które chcą przejąć kontrolę nad chronionym przez Was terenem. Będzie to gra akcji w 3D, zaprawiona sporą dawką przygodówki i symulacji lotu.

Stary, dobry? Nie, nowy lepszy!!!

Niewiele jest strategii, które z czystym sumieniem można by nazwać realistycznymi. Wszystkie te Commnady i Conquery, tudzież Starcrafty, mimo swej wielkiej grywalności i wspaniałej oprawy, ciężko o jakieś aspiracje w tym zakresie posądzić. Ale wyjątki się zdarzają, a jeden z nich doczekał się nawet całej serii. Mowa oczywiście o bliskim sercu każdego wilka morskiego Harpoonie, którego wcielenie opatrzone numerkiem cztery zapowiadane jest na koniec tego roku.



ALLOR

Harpoon to bez wątpienia jeden z dziwniejszych cykli, na jakie można się obecnie natknąć. Jak już bowiem wspomniałem, nastawiony jest przede wszystkim na realizm, a co za tym idzie ma też i odpowiednio wysokie wymagania względem gracza. Współczesny morski teatr działań nie należy przecież ani do prostych, ani do łatwych, a możecie mi wierzyć, że na zbytnie ułatwienia ze strony gry lepiej się było nie nastawiać. Pierwsza komputerowa wersja, z którą dane mi się było zmierzyć (jeszcze na Amidze!), cały ciężar dowodzenia zwalała bowiem bezpośrednio na gracza. Do jego obowiązków należało wyznaczenia tras i czasu trwania patroli lotniczych, wybór odpowiedniej formacji dla swych grup bojowych, przydział uzbrojenia, wyznaczanie celów do ataku... Jedyne w czym pomagał komputer, to obsługa systemów antyrakietowych i przeciwlotniczych - cała reszta spoczywała na barkach gracza!

Grze nie najlepiej wróżył także fakt, że oparta była na autentycznych charakterystykach jednostek i uzbrojenia, działa się na Ziemi i nie uznawała ani pauzy, ani tym bardziej tur. Mogłoby się więc wydawać, że nie miała najmniejszych nawet szans na sukces, ale - stało się wręcz przeciwnie! Od roku 1989 pojawiło się bowiem, licząc także oficjalne kampanie, około piętnastu jej wersji! Jak się bowiem okazało, tak wielka dawka realizmu ma bardzo pokaźną grupę zwolenników, którzy z nie słabnącym entuzjazmem będą przeczesywać oceany w poszukiwaniu wrogich grup uderzeniowych, osłuchiwać toń morską w nadziei namierzenia łodzi podwodnych, tudzież patrzeć w niebo w oczekiwaniu na bombowce. Niestety od pewnego czasu na rynku pojawiają się jedynie wersje kolekcjonerskie, które poza scenariuszami nie wnoszą już nic nowego, a to przy braku możliwości gry po Sieci oznacza niestety powolną śmierć... Na szczęście jeszcze w tym roku pojawi się najnowszy przedstawiciel tego cyklu - Harpoon 4 - a z zapowiedzi zapowiada się na małą rewolucję.

Najważniejszą zmianą jest dodanie całej masy pomocników, którzy mają sprawić, że nawet początkujących aplikantów na stanowisko wilka morskiego dowodzenie grupą bojową przyprawi o deszcz przyjemnych dreszczy. W najbardziej ekstremalnej formie zaatakowanie wroga ma bowiem polegać na prostym przeciągnięciu symbolu swych jednostek na jednostki wroga: całą resztą zajmie się bowiem komputer, przedstawiając do zatwierdzenia gotowy plan ataku!

Ci, którym na samą myśl o tak wielkim ograniczeniu roli gracza włosy jeżą się na głowie pragnąłbym bardzo szybko uspokoić - automatycznie przedstawiony plan będzie można bowiem nie tylko dowolnie zmieniać, ale i całkowicie z niego zrezygnować. Ba, wszystkich tym pomocników będzie także można najzwyczajniej w świecie wyłączyć, dzięki czemu, jak za starych, dobrych czasów, o wszystkim decydowało się będzie samodzielnie!

Ale chęć przybliżenia tej wspaniałej gry początkującym nie jest wcale jedyną innowacją - ba, nie jest nawet tą najszybciej rzucającą się w oczy. Na te bowiem

KONIECZNY ZESTAW DLA KAŻDEGO GRACZA!

TOTALNY ODJAZD! DWIE ŚWIETNE GRY ZA JEDYNE

SUPER CENA 55 ZŁOTYCH SUPER CENA

Od strategii przez przygodę po wyścigi.
Z pewnością znajdziesz coś dla siebie!

Dwa HITY w jednym pudełku!

Wybuchowa porcja znakomitej zabawy!

2in1 Pack

Dwie oryginalne gry za tak niewiele?

TAK, to prawda!

teraz masz niepowtarzalną okazję stać się legalnym posiadaczem dwóch hitów za jedyne 55,00 zł

- SEWEN KINGDOMS-A.A.
- DEADLOCK II

- AIR WARRIOR III
- CARRIER STRIKE FIGHTER IF/A-18E

- CASTROL HONDA SUPERBIKE
- TEST DRIVE 4

- FLYING CORPS GOLD
- F/A-18 HORNET 3.0

- TEST DRIVE OFF-ROAD 2
- GRAND PRIX RALLY

- JACK NICKLAUS 5
- DALEY THOMPSON'S DECATHLON

- JOHNY HERBERT'S GRAND PRIX
- FINAL RACING

- SAMURAI SPIRITS
- BLADE WARRIOR

- THUNDER BRIGADE
- SUPER BUBSY

- TIMESHOCK
- THE WEB

- BATLE ARENA TOSHINDEN 2
- FATAL FURY 3

- ULTRA FIGHTERS
- SPEARHEAD

SUPER CENA 139 ZŁOTYCH SUPER CENA

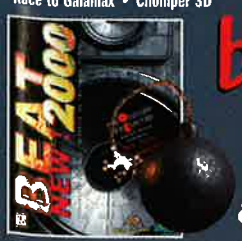
10 gier w cenie jednej!

Pakiet 10 gier: Superbike Challenge • Grand Prix Rally • Kart Challenge • Tiny Trails • Air Warriors III • Global Defender • War Drones • Chomper 3D • Race to Galamax • Chomper 3D

Pakiet 10 gier akcji: Battle Arena Toshinden • Deadlock II • Seven Kingdoms • Fatal Fury 3 • Pro Pinball: Time Shock • Blade Warrior • Samurai Spirits • Super Bubsy • Spearhead • Thunder Brigade

Pakiet 10 wyścigówek: Castrol Honda • Evel Knievel • Final Racing • Speed Haste • Lamborghini • Test Drive 4 • Speedy Zone • Kart Race • Grand Prix Challenge • Test Drive 2

Pakiet 10 symulatorów lotu: Air Warrior II • iF18 Carrier Strike • F/A-18 • IF-22 v.5 • Flying Corps Gold • Wingstar • Polaris Rebellion • Search & Rescue • Ultra Fighters • Vanguard Ace



bombowy prezent

Zamów 3 dowolne zestawy,
a otrzymasz beat 2000 gratis

0-62 737 27 39

ZAMÓW JUŻ DZIŚ · OFERTA AKTUALNA DO WYCZERPANIA ZAPASÓW MAGAZYNOWYCH

Zupełnie Nowe!

• DIABLO 2...

Eeee, już nawet się gadać o tym odechciewa... Premiera Diablo 2 po raz kolejny zostaje przesunięta :(((Wiadomo tylko, że do kwietnia można się zalapać jedynie na beta-testera. Więc logicznie biorąc: kwiecień/maj - beta testy, czerwiec/lipiec - nanoszenie poprawek, sierpień - finalny beta test, wrzesień - ostateczne poprawki i testy końcowe... Jesień jest więc _w miarę_ realnym terminem premiery Diablo 2. I pewnie jestem tu optymistą... Na pewno optymistą jest w tym momencie CD-Projekt, który planował premierę tej gry na... maj. No cóż...

• PREMIERA NOXA

Westwood ogłosił oficjalną i ostateczną datę premiery tej gry - 16.02.2000.

• STAR TREK: NEW WORLDS

Ot, po prostu popatrzcie jak ma wyglądać najnowsza gra osadzona w świecie Star Trek (RTSik). Premiera ponoć w marcu.

• MUDPIE

Pod taką, niewiele mówiącą nazwą, ukrywa się nowa gra autorów Mysta i Rivena. Będzie ona w pełni trójwymiarowa i (chyba?) tylko on-line. W każdym razie autorzy twierdzą, że nie urządza ich wydanie gry utrzymanej w klimacie poprzednich hitów, chcą czegoś większego, lepszego i oryginalnego... i równie grywalnego jak tamte.

• JAGGED I LINUX

SirTech Canada zamierza skonwertować Jagged Alliance 2 pod Linuxa. Konwersja ma być gotowa na wiosnę, a jako premię będzie zawierał też zestawy misji z packa Unfinished Business.

• MISSION - IMPOSSIBLE!

Nie będzie konwersji Mission: Impossible na PC! - oświadczyło Infogrames. A to dlatego, że wkrótce pojawi się sequel filmu i trzeba będzie robić jego wersję na konsole... Dyskryminacja PC, ot co...

• POTOMEK X-COM?!

Ehhh, X-Com (ten pierwszy) to była gra... Te wspomnienia, te nieprzespane noce, ten płacz nad poległym a napakowanym żołnierzem... To se ne vrati... A może jednak vrati! Twórcy tej gry wydają bowiem coś o nazwie Dreamland - grę strategiczno-taktyczną, rozgrywaną w bliskiej przyszłości (łypnięcie na screeny przyśpiesza nieco bicie serca fanów...). Tym bardziej, że i fabuła jakaś znajoma (Ufole atakują Ziemię). Idzie im lepiej niż kiedyś, bo prawie cała Ziemia jest w ich rękach (mackach? przylgach?). To, co zostało z ziemskiej cywilizacji, ogranicza się do partyzantki w ramach Terran Liberation Army. Ale naturalnie gracz może poprowadzić ich do triumfalnej ofensywy i wyprzeć najeźdźców z naszej planety. Możemy robić sekcje Obcych, przechwytywać

najmocniej wpłynie wbudowany w grę engine grafiki 3D. Dzięki niemu będzie można podglądnąć dowolną z jednostek w akcji, prześledzić przebieg każdej z zaplanowanych misji. A że jednostki prezentują się porządnie, a do odwzorowania lądu użyto zdjęć satelitarnych, więc patrzenie będzie całkiem miłym przerywnikiem nie tylko dla początkujących.

W widoku tym będzie można również wydawać rozkazy, choć akurat nikt nie ukrywa, że nie do tego został on przeznaczony. W końcu nawet zmiana formacji grupy okrętów, rozciągającej się na przestrzeni trzydziestu mil, należało w poprzednich Harpunach do jednych z częściej wykonywanych (i prostszych) czynności, a przeprowadzenie tego w trójwymiarze wydaje się

właściwie nie tyle problematyczne, co niemożliwe...

Dlatego też główną częścią gry pozostaje dwuwymiarowe odwzorowanie pola walki, będące odpowiednikiem centrum dowodzenia z rzeczywistych okrętów. Fakt, że w porównaniu do widoku w trzech wymiarach wygląda ono dużo skromniej, ale przenosi dużo większą dawkę informacji. Zresztą, dzięki zestawowi minimonitorów, umieszczonych po lewej stronie głównego "wyświetlacza", część jednostek nadal będzie można podziwiać w pełnej trójwymiarowej krasie! Dodatkowo jednak, ponieważ funkcję każdego z wyświetlaczy można dowolnie zmieniać, nic nie stoi na przeszkodzie, by niektóre z nich pokazywały, miast widoków, jakiś interesujący wycinek mapy w 2D - na przykład lotnisko, czy zgrupowanie okrętów. Skromność widoku 2D nie oznacza jednak w żadnym wypadku siermiężności - nie dość bowiem, że jest on bardzo przejrzysty, to w dodatku ciężko mu nie odmówić "ładności". A że jest to w dodatku "ładność" bardzo stonowana, nie męcząca wzroku, więc właściwie nie można od niej chcieć już niczego więcej.

Zmiany w nowym Harpunie nie ograniczą się jednak jedynie do wyglądu, tudzież dodaniu ułatwień dla początkujących. Rozszerzeniu ulec ma bowiem także baza jednostek i systemów uzbrojenia, do której wejdą nawet takie nowinki, jak B-2! Zresztą nie Spirit robi największe wrażenie - bo po stronie ZSRR będzie się miało dostęp do zwiadu satelitarnego!!! Wprawdzie na razie nie wiadomo o nim zbyt wiele, ale przyznacie chyba, że brzmi to bardzo zachęcająco - tym bardziej, że na jednym z udostępnionych screenów zobaczyć można RORSATa (satelita z radarem morskim) w akcji - taaa, będzie się działo, oj będzie!

Na koniec wypadałoby napisać parę słów także i o teatrze działań oraz występujących w nim stronach. Otóż zgodnie z tradycją będzie to (choć najprawdopodobniej nieco rozszerzony, ale jednak) GIUK, czyli obszar północnej Europy z Islandią. Za kampanię, którą przyjdzie nam tu rozegrać, odpowiada zaś nie kto inny, jak sam Larry Bond. Do gry dołączony będzie również edytor, więc po jej zakończeniu, zamiast czekać na oficjalne pudełko, zadania będzie można ściągnąć sobie po prostu z sieci.
A skoro już o sieci mowa - będzie można w niej także zagrać. I to zarówno przeciw sobie, jak i w trybie cooperative - w maksymalnie ośmiu graczy! Jeśli zaś dodać do tego system komunikacji głosowej - ech, czy już pisałem, że będzie się działo?

Niestety to dopiero przyszłość, bo na razie trzeba się jeszcze uzbroić w cierpliwość. Ale że tego akurat wilkom morskim nie brakuje, więc - do nowego tysiąclecia, z nowym, lepszym Harpoonem! □

Harpoon 4
SSI

Najlepszy symulator kosmiczny wkracza w strefę przystępnych cen na 3 płytach CD, po polsku i za 79 złotych!

Gra w sprzedaży od końca marca 2000

FREESPACE 2

Niesamowity realizm walki gigantycznych statków kosmicznych wspieranych przez tysiące mniejszych jednostek przyprawi Cię o zawrót głowy. Czegoś podobnego jeszcze nie widziałeś na ekranie PC!

Pierwsz część znakomitej serii

FREESPACE

ponownie w sprzedaży już w marcu

2CD

Pierwsza część znakomitej serii. Obowiązkowa pozycja w kolekcji wszystkich fanów kosmicznych symulacji. Wkrótce dostępna w polskiej wresji językowej w cenie 49 złotych!

Interplay BY GAMERS. FOR GAMERS.™

volition www.volition-inc.com

3CD

niska cena 79 złotych

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce

CD PROJEKT

www.cdprojekt.com

PL PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA CD PROJEKT

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA CDPROJEKT

„Nie sposób nie chylić czoła przed ludźmi, którzy byli w stanie dokonać niemożliwego – tak znacząco poprawić coś, co już wydawało się doskonałe".
„Znakomicie przygotowana kampania i wymagające misje, dokładnie opracowana „otoczka" fabularna, wybitne odprawy. Do tego dodać należy prawdziwe mistrzostwo w kategorii: autentyczność lotu, ogromna ilość statków, tak własnych jak i wrażych (ponad 70 rodzajów!), niesamowita różnorodność broni".
CD ACTION, ocena: 9+

„Jest to najlepszy kosmiczny symulator lotniczy, w jaki przyszło mi grać" (...) „Zobaczcie sami te wspaniałe wybuchy, efekty świetlne, niesamowitą kolorystykę i ogromniaste obiekty."
IO, ocena: 96/100

„Grafika, dynamika oraz fabuła – to wszystko przemawia „za". Także rewelacyjny system obsługi – lepszego HUD-a nie widziałem na żadnym statku. Wszystko jest uporządkowane i łatwe do opanowania."
NEW S SERVICE, ocena: 9/10

„Autorzy Freespace 2 sprostali bardzo trudnemu zadaniu. Nie tylko stworzyli grę wysokiej jakości, trzymającą, a nawet wybiegającą ponad standardy, ale nadali jej swoisty klimat, o których w grach nie łatwo."
RESET, ocena: 9/10

Reset GRA RYTAS!

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

©1999 Volition, Inc. FreeSpace, Interplay, logo Interplay i „By Gamers. For Gamers." są znakami handlowymi Interplay Productions. Volition i logo Volition są znakami handlowymi Volition, Inc. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

Zupełnie Nowe!

ich broń i technologię, prowadzić badania, prowadzić oddziały komandosów do walki... Nie, chyba się poplaczę ze wzruszenia... A że grafa jest w 3D i dopalona akceleratorami, to efekty wizualne są... że hej. Premiera pod koniec tego roku. I niech mi się Virgin nie odważy skreślić tej gry!!!

• CHINY NIE LUBIĄ WINDOWS?

Rząd chiński zamierza nie wpuszczać Windows 2000 do swego kraju. Sugeruje za to, by przesiadać się na ichnią odmianę Linuxa - Red Flag Linux. Oficjalnie po prostu Chin nie stać na płacenie Microsoftowi setek milionów dolarów za miliony legalnych kopii W2000. A nieoficjalnie? Chodzi o zmotywowanie własnych programistów i przy okazji pokazanie Ameryce, że poradzą sobie bez ich wytworów?

• AMEN? AMEN!

Cavedog odpuściło sobie wydanie gry Amen (akcja + FPP). Nie podano przyczyn tej nagłej decyzji. Pies ich... lizał - warknęli rozgoryczeni fani gier FPP w redakcji :).

• NEWSY Z MIRAGE

***Kolekcja 2000**

To nazwa nowej serii wydawniczej, w której za 69 zł będzie można nabyć naprawdę fajne gierki. Oto przykładowe tytuły, które w niej wyjdą: Championship Manager 3 + liga polska (2CD), Heart of Darkness (2CD), Pro-Pinball - Fantastic Journey (2CD), V-Rally. A to wcale nie są największe hity tej serii!

***Premiery**

Od lutego możecie oczekiwać gier: Outcast (2CD), Silver (2CD), I-War "Defiance" Special Edition. Wszystkie po 109 zł.

• MIRAGE VS PIRACI

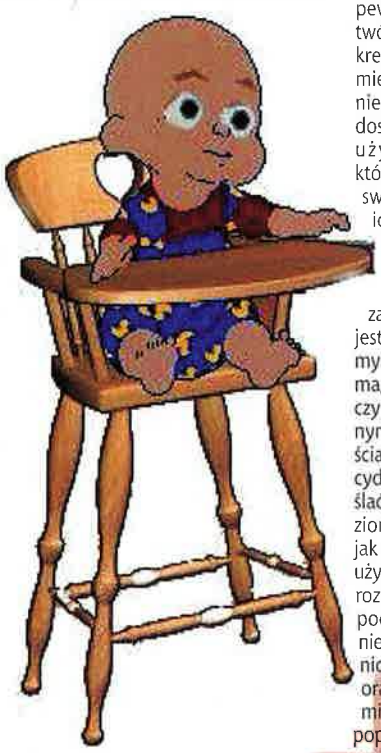
Każdy, kto do firmy MIRAGE przyniesie lub przyśle jakąkolwiek piracką grę firmy EIDOS, będzie mógł kupić grę Championship Manager 3 (+ liga polska -> 2 CD) po jeszcze niższej cenie, czyli po 45 zł, a nie 69 zł. Niedługo, w zamian za oddanie takich gier,

Elektroniczne dzieciaki

Sądziłam, że nic mnie już nie zadziwi w świecie gier i programów komputerowych, po tym jak miałam okazję kierować wirtualną hodowlą stworzonek w grze Creatures. Produkcja ta z całkiem udanym skutkiem aspirowała do zaawansowanej symulacji rozwijającego się życia, nad którym jako taką kontrolę miał gracz, pełniąc rolę opiekuna baraszkujących na ekranie stworzonek.

JASPIN

Zagłębiając się dalej w historii gier komputerowych, można natknąć się na takie tytuły, jak Catz czy Dogz, które były i są (z pewnością ktoś jeszcze w to gra) symulacją hodowli odpowiednio kotków oraz piesków. Ludzie z Mindscape Entertainment - twórcy wymienionych tytułów



- postanowili pójść za ciosem. Noszą się już od jakiegoś czasu z zamiarem stworzenia symulacji wychowywania (określenie hodowla raczej jest w tym przypadku nie na miejscu) dzieci, zaczynając opiekę nad nimi, gdy są one w wieku niemowlęcym. Projekt, jako że ma kontynuować tradycje "psiaczków" oraz "kotków" określono nazwą Babyz i, jeśli wierzyć doniesieniom, które udało mi się wykopać z Internetu, komputerowe dzieciaki będą sprawiały tyle samo problemów, co ich rzeczywiste odpowiedniki.

Wysiłek, jaki twórcy włożyli w realizm zabawy, być może się opłaci i dzięki nim użytkownik będzie miał okazję posmakować wszystkich uroków życia rodzica grupki maleństw w pieluchach. Nie należam oczywiście, aby program traktować zbyt poważnie i z pewnością sami twórcy podczas kreowania Babyz mieli na myśli jedynie zapewnienie doskonałej zabawy użytkownikowi, który uruchomi na swym komputerze ich niecodzienny produkt.

Niezwykłość zabawy, związana jest nie tylko z samym obiektem wymagającym opieki, czyli dziecięciem, ale również z przeróżnymi dodatkami, atrakcyjnymi możliwościami gry/programu (jeszcze się nie zdecydowałam, jakim mianem Babyz określać), które mają za zadanie podnieść poziom realizmu zabawy. Z wiadomych mi jak na razie atrakcji, przygotowanych dla użytkowników Babyz, warto wymienić porozumiewanie się między sobą dwóch podopiecznych, wyświetlanych na ekranie i mniemam, iż nie będzie to tylko ograniczone do wymiany zdań typu "gugu" oraz "kaka". Opiekun, czyli gracz będzie miał możliwość komunikacji z malcami poprzez mikrofon, który być może dołączony zostanie do pudełka z programem. Dzieciaczki, w zależności na jakim poziomie rozwoju będą się aktualnie znajdować, zdołają rozpoznać swoje imię wymawiane przez opiekuna, jak również zrozumieją inne proste wyrazy czy zdania. Twórcy bezlitośnie całą odpowiedzialność zepchnęli na barki przyszłego użytkownika, twierdząc, iż w zależności jak będzie przebiegała opieka oraz w jaki sposób traktować się będzie swych podopiecznych, będą się oni szybciej lub wolniej rozwijać oraz nabywać większe lub mniejsze zdolności.

Trudno jest mi w to uwierzyć, ale na długiej liście zdolności, które można nauczyć dzieciaki, znajduje się umiejętność odróżniania złego od dobrego zachowania, bawienie się przeróżnymi zabawkami (budowanie z klocków, zabawa laleczkami, samochodzikami czy słuchanie muzyki), a także umiejętność siadania, raczkowania czy wreszcie dreptania. Rozwój intelektualny będzie przebiegał na równi z rozwojem fizycznym, czyli użytkownik będzie świadkiem wyrastania pierwszych ząbków, przemian w wyglądzie oraz rozszerzenia możliwości ruchowych o nowe, trudniejsze, bardziej zaawansowane. Nie wiem nic natomiast do jakiego momentu opieka nad maluchem będzie możliwa, co nastąpi po osiągnięciu przez podopiecznego określonego pułapu wiekowego. Być może Mindscape ukrywa w zanadrzu kolejną część tego typu rozrywki, zatytułowaną Teenz? (Hm... to mi się niepoprawnie kojarzy, ale nie napiszę z czym...).

Z informacji, jakie Mindscape udostępnił wynika fakt, iż na graczy czeka kolejna grafika, jedyna w swoim rodzaju, oryginalna jak mieszanka dżemu z kiszonym ogórkiem. Fani poprzednich symulacji "opieki nad bezbronnymi" niewątpliwie z radością powitają na półkach sklepowych pudełko z Babyz w środku. Ja osobiście jednak wolę czytać o takich cudach niż na własnej skórze i własnym komputerze testować, ale być może skuszę się kiedyś i wypróbuję jak to jest być prawdziwą nianią :).

PS. Jak to mówią - dziecka to kupa szczęścia, z przewagą kupy... □

Babyz
Mindscape Entertainment

Teraz możesz zamówić gry przez internet: **www.wirtualny.com.pl**

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

adres
Skrytka pocztowa 25, 00-956 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax
(0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Pracujemy Pn-Pt od 8 do 18.

zamów przed premierą

zanim zamówisz przed premierą koniecznie przeczytaj

W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

THE SIMS PL

Nowa gra twórców znanej serii SIM. Tym razem autorzy pozwalają nam pokierować podstawową komórką społeczną – rodziną. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis porcelitowy kubeczek firmowy.**

TEL.

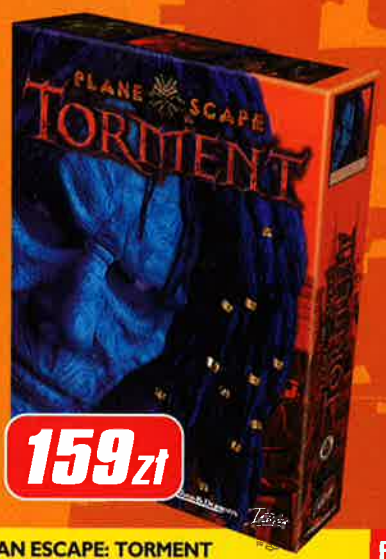
PREMIERA: Luty/marzec 2000

FAUST PL

Niesamowita przygoda której scenariusz jest mieszanką fantastyki, grozy i psychodelicznej atmosfery. Teraz Ty, jako Faust, musisz rozwiązać zawikłaną intrygę przygotowaną przez demonicznego Mefistofelesa. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis porcelitowy kubeczek firmowy.**

79zł

PREMIERA: Marzec 2000



159zł

PLAN ESCAPE: TORMENT PL

Kolejna produkcja słynnej firmy Black Isle oraz Bioware. TORMENT to: 4xCD, ponad 3500 stron tekstu. W rolach głównych: Adrianna Biedrzyńska, Gabriela Kownacka, Emilian Kamiński, Władysław Kowalski i Wiktor Zborowski. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz mousepad Torment, talię do gry karcianej Magic The Gathering, książkę „Strony Bólu" i płytę demo.**

PREMIERA: Luty 2000

FINAL FANTASY VIII

Prawdopodobnie jedna z największych, najlepiej wyglądających i najbardziej wciągających gier RPG w historii gier. **Zamów przed premierą a otrzymasz płytę demo.**

155zł

PREMIERA: Luty/Marzec 2000

FREESPACE 2 PL

Druga część jednego z najlepszych symulatorów kosmicznych. Gra bije na głowę wszystkie nowe i stare produkcje: niesamowity realizm, setki statków i złożoność zadań to atuty tej gry. Gra w pełnej polskiej wersji językowej na 3 CD. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis kubeczek firmowy.**

79zł

PREMIERA: Marzec 2000

LARRY 7 PL

Niezapomniany Larry po raz pierwszy przemówi do Ciebie po polsku. Już wkrótce będziesz mógł pokierować miłosnymi podbojami Larrego. **Zamawiając grę przed premierą weźmiesz udział w losowaniu jednego z 10 pakietów w skład, którego wchodzi koszulka Atlantis II oraz kubeczek firmowy.**

69zł

PREMIERA: Marzec 2000

DIABLO II PL

Najbardziej oczekiwana gra roku. W drugiej części do wyboru 5 nowych postaci. 4 CD. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz gratis trzy rewelacyjne prezenty: grę RPG Fallout i mousepad Diablo 2 oraz talię do gry karcianej Magic The Gathering.**

159zł

PREMIERA: 1 czerwca 2000

HEROES III: ARMAGEDDON'S BLADE PL

Długo oczekiwany dodatek do jednej z najbardziej znanych gier strategicznych Heroes of Might & Magic III. Dodatek oferuje kilkanaście nowych misji w trybie kampanii, nowych bohaterów i nowe rodzaje jednostek. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo**

TEL.

PREMIERA: Marzec 2000

IMPERIUM GALACTICA II ANG/PL

Odkryj niezbadane sektory, skolonizuj nieznane planety, zbuduj gigantyczne miasta. Twórz sojusze z sąsiadami i wytycz międzygalaktyczne szlaki handlowe. Poprowadź swój lud przez niespokojny wszechświat, aby stać się władcą galaktyki. Ocena CD Action 8+. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.**

119zł

PREMIERA: Luty/marzec 2000

MESSIAH PL

Długo oczekiwana gra TPP twórców MDK. Wciel się w malutkiego anioła, który ma zbawić świat. Najnowocześniejszy engine użyty w grach komputerowych. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.**

79zł

PREMIERA: Marzec 2000

TZAR PL

Strategia czasu rzeczywistego bezpośrednio nawiązująca do znakomitej serii Warcraft, znajdziesz w niej wszystko co kochałeś w Warcraft II oraz wiele nowości i udoskonaleń. Obowiązkowa pozycja dla wielbicieli dobrych gier RTS oraz fanów Warcrafta. **Zamawiając grę przed premierą otrzymasz płytę demo.**

69zł

PREMIERA: Marzec 2000

Wirtualny Świat jest firmą polecą przez CDPROJEKT jednego z największych dystrybutorów gier w Polsce!

CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

wirtualny świat

adres: Skrytka pocztowa 25, 00-956 Warszawa
e-mail: wirtualny@wirtualny.com.pl

telefon & fax (0-22) 519 69 69, FAX: 519 69 70

Cennik gier PC CD ROM

A.D. 2044 PL	45 zł	Mechwarrior 2	59 zł
Alfa Centauri	99 zł	Myst	69 zł
Baba Jaga i Zaczarowane Gęsi PL	49 zł	Need For Speed II Special Edition	59 zł
Black Dahlia	99 zł	Riven	69 zł
Blade Runner	59 zł	Quake	69 zł
Blood Omen: Legacy of Kain	69 zł	Pandemonium 2	69 zł
Commandos: Beyond the Call of Duty	109 zł	Panzer General II	69 zł
Croc	59 zł	Phantasmagoria	69 zł
Dark Reign	59 zł	Phantasmagoria 2	69 zł
Duna 2000	89 zł	Rollcage	145 zł
Dungeon Keeper PL	55 zł	Railroad Tycoon 2	159 zł
Final Fantasy VII	109 zł	Red Baron 3D	155 zł
Gex 3D	79 zł	Screamer Rally	59 zł
Heroes of Might & Magic II	99 zł	Silent Hunter	69 zł
Hidden & Dangerous	149 zł	Sin	79 zł
Interstate 76	49 zł	Star Wars: Encyklopedia	129 zł
Jack Orlando	49 zł	Steel Panters III	69 zł
Książe i Tchórz PL	55 zł	Su 27 + Misje	59 zł
Knights & Merchants PL	49 zł	Team Apache	69 zł
Lemmings Pak PL	49 zł	Theme Hospital	59 zł
Lands of Lore 3	99 zł	Tomb Raider 3	99 zł
Lords of Magic	69 zł	Warhammer Dark Omen	59 zł
Machines	99 zł	Wing Commander V	69 zł
Mayday PL	49 zł	Wyspa 7 Skarbów	35 zł

co zyskujesz kupując u nas

- Nie płacisz dodatkowo za przesyłkę, gdyż jest ona wliczona w cenę programu,
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia telefonicznego,
- Ceny zawierają podatek VAT,
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 24 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.

Książki i gry karciane

GRA KARCIANA MAGIC THE GATHERING
6 edycja zawiera zestaw wprowadzający dla dwóch garczy:

- 2 talie po 40 kart,
- Książkę zasad gry w języku polskim,
- Podręcznik gry MtG w języku polskim.

45 zł

PLANESCAPE: STRONY BÓLU

Strony bólu to mroczna powieści ze świata Planescape będąca znakomitym wprowadzenie do gry zapowiadającej się na hit roku 2000 - TORMENT.

27 zł

DODATKI DO GRY KARCIANEJ MAGIC THE GATHERING
W sprzedaży zestawy uzupełniające zawierające 15 kart oraz zestawy zawierające 75 kart.

15 kart - cena 19 zł.
75 kart - cena 45 zł.

WROTA BALDURA

Obowiązkowa pozycja dla fanów Forgotten Realms a w szczególności dla miłośników gry Baldur's Gate.

27 zł

OFICJALNY PODRĘCZNIK STRATEGII MAGIC THE GATHERING
CLASSIC
6 edycja
Podręcznik w polskiej wersji językowej, 128 stron, full-kolor, papier kredowy.

39 zł

PLANESCAPE: TORMENT UDRĘKA

Książka napisana na podstawie bestselerowej gry komputerowej firmy Interplay, której akcja osadzona jest w świecie fantasy Planescape.

27 zł

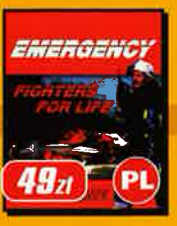
25 zł

25 zł

39 zł

39 zł

49 zł



49 zł PL

49 zł PL

49 zł PL

49 zł PL

49 zł PL

59 zł PL

59 zł

69 zł PL

69 zł PL

69 zł PL

69 zł

69 zł

69 zł PL

69 zł

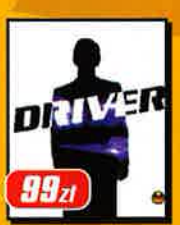
69 zł

99 zł

99 zł

99 zł PL

99 zł PL



99 zł

99 zł PL

99 zł PL

99 zł

99 zł

99 zł

129 zł

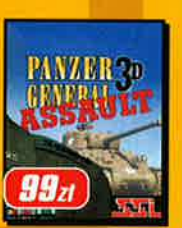
145 zł PL

165 zł

189 zł

189 zł

209 zł



QUAKE II: Quad Damage.

Pakiet ten zawiera pełną wersję Quake II oraz dodatkowe misje: The Reckoning, Ground Zero i Extremities plus gratis plakat gry Quake III.

Wirtualny Świat poleca

KRONIKI CZARNEGO KSIĘŻYCA

Kroniki Czarnego Księżyca to gra strategiczna osadzona w świecie fantasy. Stań na czele jednego z czterech wrogo do siebie nastawionych obozów. Poprowadź swoje armie do zwycięstwa, przed tobą 60 misji.
Możliwość gry po sieci lokalnej i Internecie.

WORMS ARMAGEDDON

Worms Armageddon: Reedycja jednej z najlepszych i najpopularniejszych gier zręcznościowo - strategicznych. Poprowadź odział robaków do zwycięstwa, zmierz się z komputerem lub zagraj z kolegą przez internet. Gra oferuje 30 misji, 60 rodzajów broni. Gra w pełnej polskiej wersji językowej.

HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA

Znakomita gra przygodowa dla młodszych graczy. Wraz z Różową Panterą przemierz świat i poznaj wiele tajemniczych postaci oraz zwiedź dalekie kraje. W rolę Różowej Pantery wcieli się Cezary Pazura.

ROLLERCOASTER TYCOON

Teraz możesz wziąć udział w podróży po sławę i pieniądze. Zbuduj największy, najlepszy, najbardziej zakręcony lunapark świata. Po prostu zagraj w Rollercostera.
Gra w pełnej polskiej wersji językowej.

ATLANTIS II

Przenieś się w średniowieczny świat pełen tajemnic i mistycyzmu. Przemierzając Ziemię w roku 1034 od Irlandii po średniowieczne Chiny szukasz rozwiązania tajemnicy potężnego Mroku, który wkrótce ogarnie całą ziemię.
Gra jest w pełnej polskiej wersji językowej i jest zamieszczona na 4 CD.

NBA LIVE 2000

Najnowsza edycja najlepszej koszykówki na świecie.
W tym wydaniu wielki powrót Michaela Jordana - tym razem w roli komentatora sportowego. A ponadto aktualne składy drużyn, wzbogacona grafika, udoskonalona animacja i wiele nowych opcji.

FIFA 2000

Kolejna część najlepszej piłki nożnej na PC. W najnowszej wersji znajdziesz: 850 klubów, 18 największych lig krajowych, 40 zespołów narodowych. Niesamowity realizm ruchu postaci zapewnia technika motion capture. Przy produkcji gry udział wziął reprezentant Anglii Sol Campbell.

RALLY CHAMPIONSHIP '99

Najbardziej realistyczne wyścigi samochodowe od czasów Collin McRae Rally. Wymagająca 12-megowego akceleratora grafika wprost powala swoją pięknością. Kilkanaście oryginalnych teamów rajdowych i najnowsze modele samochodów rajdowych.
Gra w polskiej wersji językowej.

GRAND PRIX 500

Niesamowicie realistyczne wyścigi motocyklowe.
Jedyny oficjalny symulator motocyklowych mistrzostw świata w prestiżowej klasie 500.

CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00

Nowa edycja najlepszego menadżera piłkarskiego uaktualnionego o wszystkie dane z sezony 1999/2000.

THE SETTLERS III
EDYCJA KOLEKCJONERSKA

Edycja kolekcjonerska The Settlers III zawiera: grę The Settlers III i dodatek The Settlers III: Nowe Misje.
W zestawie również oryginalny T-shirt z gry The Settlers III.

BALDUR'S GATE
EDYCJA KOLEKCJONERSKA

Edycja kolekcjonerska Baldur's Gate: grę Baldur's Gate i dodatek Opowieści z Wybrzeża Mieczy. W zestawie również: Książka ze zbiorem opowiadań, mapa świata gry i plan Baldur's Gate oraz mousepad BG.

Zupełnie Nowe!

gracze otrzymają zniżkę na inne tytuły MIRAGE. Hm, ciekawa idea... czy tylko nie wywoła hossy na Giełdzie Kompaktów Wartościowych? :)))

• PICASSIO

Symulacja Picassa? Nie, raczej nie :). Ta nowa gierka inspirowana jest chyba Thiefem i filmami z Bondem; powinna pojawić się jeszcze w tym roku. Bohaterem jest złodziej do wynajęcia, kradnący dzieła sztuki z muzeów. Dodajmy, że gra podszyta jest sporą ilością angielskiego humoru.

• SHADOWPACT IS DEAD!

Tjaaa. Kolejna dobrze zapowiadająca się gierka, która ucieszyłaby fanów gier strategiczno - symulacyjnych, została zarżnięta. Fatum, czy co? Gra miała rozgrywać się w czasie rzeczywistym, ale bliższa była Thiefa niż klasycznego RTSa. Mówiąc krótko chodziło o symulację szpiegów i najemników (Shadow Company, Jagged Alliance, Incubation - te klimaty). A wydawcą miał być Blue Byte (jak dla mnie firma, której ufam w ciemno). Nie podano przyczyn :(((. Możemy się tylko pocieszyć, że inne gry BB (Battle Isle 4, The Settler's IV, Stephen King's F13, Dragon's Lair 3D) mają się dobrze...

• PREMIERE COLLECTION

EIDOS zamierza wydać swoje (dawniejsze) największe hity w specjalnej serii, za sporo niższą niż oryginalna cenę. Możecie się więc spodziewać reedycji takich gier, jak: Final Fantasy VII, Thief, Commandos: Behind Enemy Lines, Tomb Raider, Tomb Raider Gold i Gangsters: Organized Crime. Może by tak i w Polsce...?

• UNREAL 2 COMING SOON

Ha! Oficjalnie potwierdzono fakt, że trwają zaawansowane prace nad sequelem Unreala! W stosunku do pierwowzoru znacznie poprawiono engine (ech, to będzie wizualna uczta... tylko strach pomyśleć, jaki trzeba będzie mieć sprzęt). Naturalnie żadnych konkretnych dat premiery nie podano. Jak to ktoś złośliwy bąknął - "gdzieś dwa lata PRZED premierą DN Forever" :)).

• TYSON NADCIĄGA!

Gwiazda Tysona mocna już zblakła - ale nadal jednak Mike Tyson budzi respekt. Codemasters postanowiło więc skorzystać z obu tych faktów i (zapewne stosunkowo niedużym kosztem) zrobiło z niego patrona swej symulacji boksu. Dostępnych będzie kilka trybów rozgrywki (w tym "career", będąca połączeniem symulacji boksu z działal-

DEVIL INSIDE

Temat nawiedzonego domu, który stał się nieodłączną częścią horroru, jest zawsze atrakcyjną scenografią dla twórców, siłących się na stworzenie czegoś, co będzie bawić, tumanić, straszyć. Trudno się dziwić - samotne, opuszczone, nadgryzione zębem czasu domostwa od wieków były łatwą pożywką dla wyobraźni ludzi, widzących w mrokach coś więcej niż tylko konieczność zapalenia lamp.

GEM.INI

Kolejnym w szybko rosnącej kolejce takich właśnie domów nie na sprzedaż będzie jeden z pierwszoplanowych bohaterów, wyśmienicie zapowiadającej się gry Cryo - Devil Inside. Sama gra ma być koktajlem action-adventure, w stylu jednak zgoła odmiennym od produktów tombraideropodobnych. Świadczy o tym dobitnie nie tylko tematyka (przecież Lara to też swego rodzaju horror :)), ale przede wszystkim nazwisko autora scenariusza. W tym przypadku jest to Hubert Chardeau, twórca słynnych trzech ksiąg Sam w Mroku, czyli w wersji oryginalnej Alone in the Dark (znamy, znamy...) i jestem gotów dać się zaprosić na kolację przy świecach w powyższym domu - bez wątpienia, jako osoba odpowiedzialna za stworzenie DI, przeleje na ekrany monitorów najgorsze wizje wyobraźni spaczonej przez twórczość H.P. Lovecrafta. Zresztą co tu dużo mówić - doświadczeni gracze wiedzą, że nazwisko Chardeau jest najlepszym dowodem na to, że będzie to survival-horror najwyższej klasy!

Co się samej gry tyczy - gracz, jak już wiemy, zostanie zaproszony do odwiedzin w pewnym dworku. Tym razem nasze alter ego zwać się będzie Dave Ackland i będzie byłym gliniarzem, a obecnie redaktorem lokalnej telewizji, węszącej za wszystkim co dziwne bądź chociaż dziwaczne. Słowem - niemal typowy bohater opowiadań szkoły lovecraftowskiej. Niemal, gdyż ten zwykły facet ma pewien dar, który czyni go bez wątpienia niezwykłym - może przemieniać się w... kobietę. Ściślej - diaboliczną (trudno oczekiwać czegoś innego od diablicy, czyż nie?), acz apetyczną Devę :). [pozdrowionka dla Devi tak przy okazji :)]. Zrządzeniem losu będzie zaś, że w sam wieczór Hellowyn, Dave/Deva, miast tradycyjnie przebrać się za dynię (czy jak to tam wygląda), uda się, poszukując chodliwego tematu, do pewnego domostwa o którym wiadomo tyle tylko, że było świadkiem zbrodni. Wkrótce też stanie się dla nich jasne, że Zło potrafi przybrać również bardzo fizyczne (acz wynaturzone) formy. Przedarciu się przez hordy nieumarłych (ponad 30 rodzajów!) posłuży wyrafinowany alians obydwu osobowości pana/pani Ackland - chłodna stal (siedem rodzajów) z jednej, moc umysłu (osiem efektów) zaś z drugiej strony.

Historia, opowiadana do tej pory, jak na pana C. trąci banałem. Jest w niej jednak coś, co można by nazwać drugim dnem. "Para" naszych bohaterów nie zdaje sobie bowiem sprawy, że każdy jego/jej krok jest monitorowany i transmitowany przez gospodarza lokalnego show o nazwie Devil Inside - Jack T. Rippera (zbieżność nazwisk przypadkowa ;). Spora widowiskowość spektaklu sprawia, że oglądalność rośnie, punkty, podobnie jak żądza krwi tłuszczy zebranej w studiu, zdają się sięgać zenitu... Czy to nie czas na wielki finał, który nie dla wszystkich może okazać się zabawą?! ...I tu niestety zmuszony jestem Was rozczarować - jeszcze nie w tej chwili. Czasu jednak do marca pozostało niewiele... □

Devil Inside
CRYO

Różowe pudła wreszcie opanowały sklepy! Szukaj ich w każdym dobrym sklepie z grami!

Hokus Pokus Różowa Pantera™

W roli cudownej, wspaniałej, prześmiesznej i co najważniejsze różowej Pantery

CEZARY PAZURA

(brzmi nieźle, co?!)

niska cena 69 złotych

W grze usłyszysz śpiewających: Majkę Jeżowską, Natalię Kukulską, Emiliana Kamińskiego i Tomasza Szweda. (całkiem niezłe kawałki :-)

...taaa, ale te gry są nudne... ciągłe zabawy w domorosłych generałów, czy w ganianie z karabinem za zielonymi ludkami - dobrze, że chociaż różowych zostawili w spokoju. No dobra, ale teraz możemy sobie odpuścić te drętwe zabawy. Jest coś lepszego, wesołego, uwagi godnego: odlotowa przygoda z tonami różowego śmiechu, wykręconego humoru i zupełnie dziwacznych żartów. Po prostu dobra zabawa - PEŁEN LUZ I RELAKS. No i co, chcesz być wesoły, chcesz być inny?

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

BĄDŹ RÓŻOWY, BĄDŹ PANTERĄ!!!

... i nie daj się sztywniakom...

Ten znak to gwarancja najniższych cen i najwyższej jakości.

GRY Z FIRMY CDPROJEKT WSPANIAŁA ZABAWA, DOBRA CENA CDPROJEKT

Znajdziesz go na wszystkich grach z CD Projekt. Naklejamy go po to, abyś mógł szybko odszukać najwyższej jakości i niedrogie gry. Gry z CD Projekt!

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

OCTAGON ENTERTAINMENT

www.pinkpanther.com

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

THE PINK PANTHER and associated trademarks and characters TM & © 1999 United Artists Corporation. All rights reserved. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. Warszawa, ul. Jagiellońska 74, tel.: (0-22) 519 69 00.

Zupełnie Nowe!

ością menedżerską). Do tego motion-capture i ponoć rewelacyjny engine. Złośliwi dopytują się już czy uwzględniono w nim opcję odgryzania uszu przeciwnikom na ringu :). Swoją drogą gra jest BARDZO podobna (założeniami) do zapowiadanego niedawno na naszych łamach Prince Naasema. Czyżby zatem DWA symulatory boksu from Codemasters? Albo może Tyson wykopał Prince'a z biznesu? Nie wiadomo... Wiadomo za to, że premierę przygotowano na maj.

• COŚ DLA STRATEGÓW

Czego możecie się spodziewać w - mniej więcej - roku 2000?

Steel Panthers IV - cha, cha :)))). Wprawdzie twórcy gry w swoim czasie zarzekali się, że "no more!"... ale jeden z nich już zmienił zdanie. Ponoć gra będzie na engine 3D + elementy RTSa?!

ANACHRONOX™

W świecie FFP rozgorzała kolejna wielka wojna. Pomiędzy fanami Q]I[A oraz UT dochodzi niemal do rękoczynów. Każda ze stron wytacza coraz to nowe argumenty, aby pokazać oponentom, że ich ukochany shooter jest number one. Tymczasem powstają ciągle gry, oparte na starszych braciach Q]I[A i UT. Przykładem jest chociażby Anachronox, który powstaje na enginie Quake 2.

ELD (NP: SOLEFALD "NEONISM")

Jeżeli jednak ostrzycie sobie zęby na kolejny, klasyczny shooter, to rozczaruję Was. Anachronox jest trójwymiarowym role-playem, rozgrywającym się w dalekiej przyszłości. Ludzie w owych czasach przemierzają galaktyki w sobie tylko wiadomych celach. Jedni poszukują pracy, drudzy możliwości zbicia majątku, jeszcze inni przygód. Centrum tego wszechświata jest miasto Anachronox, które chyba od biedy można by porównać do największych z dzisiejszych metropolii, jak Nowy Jork czy Los Angeles. Gracz wcieli się w grze w postać Sylvestera "Sly'a" Bootsa (he he he! Coś mi tu pachnie lekkim nabijaniem się z "tego" Sylwka od Rambo). Tak w zasadzie to nie wiadomo kim jest "Sly". Krąży on po wszechświecie, tępiąc wrogo nastawione alieny, odkrywa mroczne zagadki poszczególnych galaktyk i chroni mieszkańców tych światów. Ponieważ Anachronox jest RPG, to "Sly" nie jest w swoich podróżach osamotniony. Towarzyszą mu jeszcze dwie osoby, które gracz sobie będzie mógł wybrać z siedmiu dostępnych w grze. Nie tylko wybór towarzyszy zapowiada się arcyciekawie. Gracz będzie mógł także wybrać różne drogi, prowadzące do zakończenia gry oraz podróżować w dowolne miejsce wszechświata. Fabuła Anachronox będzie zatem całkowicie nieliniowa. Inna sprawa, że wszechświat, zawarty w grze, jest wręcz olbrzymi. Rzucę dla rozpalenia Waszej wyobraźni suchymi liczbami: 170 poziomów, 189 różnych potworów, 449 NPC... Czy ktoś ma jeszcze jakieś pytania? Oki, zatem uprzedzając cisnące się na usta pytanko: walka będzie rozgrywana w czasie rzeczywistym. Pomimo tak olbrzymiego terenu do zwiedzenia, Anachronox nie będzie zajmował pięć cedeków, a tylko dwa krążki.

Jak już zdążyłem napisać, Anachronox został stworzony na enginie Quake 2, ale, aby było ciekawiej, szefem grafików jest Tom Hall. Koleś ten pracował m.in. przy tak kultowych tytułach, jak Wolfenstein 3D czy Doom. Można się zatem spodziewać czegoś nadzwyczajnego. Gra będzie oczywiście obsługiwać dopalacze, a paleta barw sięgnie 32 bitów. System kamer oparto na technologii tzw. "inteligentnej kamery", czyli będą one dokładnie wodzić za naszymi bohaterami i pokazywać akcję tak, abyśmy mieli cały czas pełną kontrolę nad postaciami. Kiedy sytuacja będzie tego wymagała, kamera wykona zbliżenia na "Sly'a", a kiedy indziej będzie spokojnie za nim podążać w "bezpiecznej" odległości. Totalnie odlotowo wyglądają lokacje. Są one bardzo zróżnicowane i pokręcone niczym rogi barana. Po oglądnięciu trailera, zwiastującego Anarchonox oraz po obejrzeniu kilkudziesięciu screenów, w mojej głowie powstał zabójczy mętlik. Co lokacja to inny klimat. Raz są to lokacje typowo futurystyczne, przypominające wnętrza kosmicznych statków. Innym razem wyglądają jak nawy gotyckich kościołów, a jeszcze innym jakby były umieszczone w jakiś starożytnych światach. To samo tyczy się potworów, biorących udział w grze. Spotkasz w Anachronox blaszane, przyszłościowe konserwy oraz dawno już zgniłe kościotrupy. Najwyraźniej wyobraźnia poniosła trochę programistów ION Storm.

Jaki będzie finalny rezultat pracy programistów, pod wodzą Toma Halla, przekonamy się na przełomie pierwszego i drugiego kwartału. Ja jestem dobrej myśli. Po tym, co widziałem jestem pewien, że będziemy mogli pograć w grę, która na dłużej pozostanie w naszej pamięci. A swoją drogą to cieszę się, iż powstają ciągle gry na silniczkach Quake 2 i Unreal. Niech się kłócą fanatycy, który jest lepszy Q]I[czy UT. Ja i tak wiem, że nawet stare engine'y są wystarczająco dobre, aby zrobić znakomitą grę. □

Anachronox
ION Storm

Nie tylko pięści...

Przyjemniaczek Dr Zeng był raczej zaskoczony niż zły, gdy Hawk Manson pokrzyżował jego mordercze plany zdobycia władzy nad światem. Pierwsza część Fighting Force zakończyła się szczęśliwie, dobry żołnierz, patriota oraz zbawiciel ludzkości, Manson, doprowadził do śmierci Zenga oraz klęski jego popleczników. Zapanował błogi spokój. Ale nie na długo.

JASPIN

Bohater pierwszej części Fighting Force znowu będzie miał pełne ręce roboty. Niegrzeczny chłopiec Zeng zawczasu (w części pierwszej), robiąc zapasy na czarną godzinę, zaczął pracować w swym laboratorium nad niepokonanym, nieustraszonym modelem cyborga-żołnierza, przy którym Hawk Manson to trzęsące portkami dziecię. Nakamichi Corporation; firma, która po klęsce doktora wykupiła jego cały do tej pory wypracowany dobytek wzorowego diabolicznego wynalazcy, mocno zainteresowała się odkryciami nieboszczyka. Szefowie korporacji stwierdzili, iż może to być dla nich całkiem niezły interes oraz prościutka droga do uczynienia z firmy ogólnoświatowej militarnej potęgi.

Wprowadzenie do drugiej części Fighting Force nie pozostawia zbyt wiele wątpliwości co do charakteru gry. Znajomy bohater z jedynki po raz kolejny musi nie dopuścić do zagłady świata i uratować ludzkość przed jej własną niepohamowaną i nieuleczalną głupotą. Uzbrojony w imponujący arsenał, samotny bojownik wyrusza na krucjatę i niczym nieśmiertelny Rambo musi przedrzeć się przez zastępy cyborgów, mutantów oraz pozostałych produktów powstałych w umyśle Zena i laboratoriach jego spadkobierców. Twórcy mają nadzieję, iż tym razem udało im się w sposób dosyć interesujący połączyć mrożącą krew w żyłach (oraz płyn limfatyczny w węzłach chłonnych) akcję z inteligentnym, logicznym scenariuszem, zapełnionym po brzegi niemalże przygodówkowymi zagadkami. Szczerze mówiąc ciężko mi to sobie wyobrazić, ale z drugiej strony przyznam, iż taka zapowiedź ze strony autorów gry budzi we mnie niepohamowaną chęć sprawdzenia tych wszystkich atrakcji na własnej skórze i na własnym joysticku.

Swoje trzy grosze do tego wszystkiego dodali również graficy, pracujący nad wyglądem drugiej części Fighting Force, twierdząc, iż takich wybuchów w tak wspaniale wytworzonym świecie trójwymiarowym jeszcze nie było. Jeśli wszystkie obietnice twórców spełnią się choć w połowie, będzie chyba można stwierdzić, iż oto pojawił się kolejny hit gier akcji, przyciągający do siebie miłośników gatunku na długie tygodnie. Może nawet miesiące? A to ze względu na tym razem konieczność wykorzystywania nie tylko swych zdolności manualnych oraz refleksu w manewrowaniu joy'em lub klawiszami na klawiaturze, lecz również konieczności sięgnięcia po umiejętności mądrego planowania oraz taktycznego oceniania sytuacji. Jakby jeszcze tych wszystkich obiecanek-cacanek było mało, to jeszcze od strony muzycznej giera ma powalać niedowiarków na kolana, a w szczególności tych, którzy wyposażyli się w takie dźwiękowe cacka jak Live! czy Aureal.

Uważne przestudiowanie i przeczytanie zapowiedzi ze strony autorów gry, zakończyłam pełna wątpliwości oraz niedowierzania, iż taka "płytka", ograniczona strzelanka może skutecznie przeobrazić się w coś tak intrygującego oraz interesującego. Czytając powyższą zapowiedź, uprzedzam, iż starałam się jedynie rzetelnie przekazać informacje od autorów. Nie wiadomo ile z tego wszystkiego będzie można doświadczyć w całej wersji Fighting Force 2, ale jeśli wszystko miałoby się spełnić, to być może niedługo będzie można pograć sobie w udaną, zwalającą z wszystkich czterech łap mieszankę: krzyżówkę Thiefa, gry karate oraz System Shock'a 2, a wszystko w oprawie grafiki godnej Unreal Tournament czy Quake III... Może jednak zbyt przesadziłam... bardziej niż sami twórcy. Ale wybaczcie - siła emocji i nadziei... □

Fighting Force 2
Eidos

Zupełnie Nowe!

*Harpoon 4 - najbardziej chyba skomplikowana gra strategiczna, rozgrywająca się współcześnie, na morzach (choć nie tylko). Nie spodziewajcie się jej wcześniej jak pod koniec tego roku (więcej o tej grze powinno być gdzieś na sąsiednich stronach tego CDA :)).

*Warlords Battlecry - RTS w świecie Warlords?! Grrrrr. No ale dajmy grze szansę...

*Warlords 4 - ale jeśli jednak uznasz, że wolisz turówki, to na szczęście SSI planuje też klasyczne (ale znacznie ulepszone) Warlords. I świetnie. Obie gry ujrzycie raczej po wakacjach...

*Reach For The Stars 2 - podbój Galaktyki to nie w kij dmuchał! Nic dziwnego, że trzeba w tym celu zaliczyć sporo ponad 200 misji... mając do wyboru 16 ras. Do tego wątki ekonomii, dyplomacja itd. Premiera ponoć późną wiosną.

•COŚ DLA MARYNARZY

Te gry z kolei ucieszą fanów symulacji rozgrywanych na morzu.

*Silent Hunter II - tej symulacji okrętu podwodnego nie muszę chyba anonsować? Przypomnimy tylko, że akcja rozgrywa się podczas II wojny, a całość jest w 3D.

*Destroyer Command - wcielasz się w dowódcę pojedynczego niszczyciela, ale z czasem możesz mieć pod swymi skrzydłami (płetwami) całą eskadrę (do 8 okrętów). Znów czasy II wojny światowej, Pacyfik, Atlantyk.

•SAMOLOTWE WYŚCIGI

I to istniejącymi realnie samolotami, nad realnie istniejącymi miejscami na Ziemi - Alpy, Anglia, Phoenix w USA - plus fikcyjny kanion. A wszystko to w grze Reno Air Racers. Do tego realizm rozgrywki ma być bliski uczciwej symulacji lotu! Premiera jesienią 2000.

•ROGUE SPEAR+

Nowy dodatek do gry Rogue Spear nosi nazwę Urban Operations. Pojawi się w pierwszej połowie tego roku. I nie jest to symulacja ataku na Jerzego Urbana i redakcję NIE, a po prostu potyczki w miejskich realiach. Dodatkowo w grze znajdziecie 5 poziomów z gry Rainbow Six.

•POOL OF RADIANCE 2

Pool Of Radiance 2: Ruins of Myth Dranor - miejmy nadzieję, że sama gra (myślę, że tytuł mówi WSZYSTKO każdemu porządnemu fanowi RPG) będzie równie wielka, jak długi jest jej tytuł :). Wydawca: Mindscape. Premiera w III kwartale tego roku.

•NOWA GRA MEIERA

Wiadomo już, że Sid Meier na jakiś czas odpuści sobie strategie. Jego firma, Firaxis Games, pracuje teraz nad grą akcji z dinozaurami w roli głównej. Coś jakby Tresspasera skrzyżować z Incubation. Do wyboru gra w turach lub czasie rzeczywistym.

Zupełnie Nowe!

Simon The Sorcerer 3D

Dwa numery temu o grze Simon The Sorcerer 3D mogliście przeczytać krótką notkę w dziale "Zupełnie nowe". Tak się złożyło, że jakiś czas potem dostaliśmy oficjalnego press-packa (aczkolwiek dość skromnego ;)) i mogę Wam dzisiaj już coś więcej napisać o tej nadchodzącej dużymi krokami przygodówce.

ELD (np: Gardenian "tell the world I'm sorry")

Simon The Sorcerer to tytuł doskonale znany starym pecetowym wyjadaczom, którzy lata swojej młodości spędzili na wiecznym katowaniu klawiatury, myszek czy dżordżów. Pierwszy bowiem tytuł z tej serii zagościł na naszych domowych blaszakach w roku 1993, czyli szmat czasu temu. Trzeba przyznać, że gra była, jak na rok 93, bardzo dobra, a co najważniejsze na tyle dobra i posiadała aż tak ciekawą fabułę (czyli dobrze się sprzedawała), iż wkrótce potem, a dokładnie dwa lata później gracze doczekali się jej sequelu. Niestety w owym czasie nastąpiły na rynku komputerowym dość znaczne zmiany i gatunek przygodówek, a szczególnie "2D point-and-click" popadł w niełaskę. Triumfy zaczęły święcić shootery oraz RTS-y i wydawało się, że przygodówki na zawsze odeszły do lamusa. Tak się jednak nie stało, i jak łatwo zauważyć, ostatnio przygodówki powoli wracają do łask. Wspomnę tylko tutaj o takich tytułach, jak Atlantis 2 czy Gabriel Knight 3. Są to jak widać kontynuacje znanych doskonale graczom przygodówek zatem nic dziwnego, iż wkrótce i Simon doczeka się kontynuacji.

Zacznijmy jednak od fabuły Simon The Sorerer 3D, bo przecież story w każdej przygodówce to rzecz ważna, jeżeli nie najważniejsza. Cofnijmy się zatem kilka lat wstecz... W pierwszej części Simon The Sorcery nasz bohater był zwykłym, zwariowanym nastolatkiem, który niespodziewanie został teleportowany do równoległego świata przez czarodzieja Calypso. Z jakiego powodu? Ano dlatego, że Calypso potrzebował pomocy Simona w pokonaniu złego Sordida. W sequelu Simon z kolei musiał uwolnić wnuczkę Calysto, Alix, porwaną przez naszego niedobrego Sordida. Jak się łatwo domyśleć również trzecia części przygód Simona będzie dotyczyła jego zmagań z Sordidem. Tym razem uknuł on straszliwy i podstępny plan przejęcia władzy nad całym wszechświatem. Zdziwieni?

Tak więc Simon po raz kolejny trafia do świata pełnego gnomów, karłów, golemów i oczywiście czarodziejów. W przeciwieństwie do poprzednich części tym razem jednak Simon nie będzie korzystał tak często z czarów, a jego główną bronią będzie sarkastyczne poczucie humoru. Dzięki niemu

będzie on mógł każdego rozmówce tak zagiąć, że bez problemów udzieli on potrzebnych Simonowi informacji. Rozmowy mają się toczyć niejako w sposób nieliniowy, tzn. będziemy mieli pełną kontrolę nad tym, o czym będziemy rozmawiać. W grze napotkamy około 60 NPC, z którymi Simon będzie mógł swobodnie konwersować, czy zadawać im pytania. Ma to na celu, według programistów, przyciągnięcie przed monitory nie tylko fanów przygodówek, ale i również zwolenników RPG, którzy są już znudzeni ciągłą walką na miecze i tępieniem smoków. No zobaczymy... Zdecydowanie zwiększono także poziom intelektualny gry, a to oznacza, że zagadki, które gracz będzie musiał rozwiązać, są trudniejsze. Co nie oznacza ekstremalnie trudne. Jak to zwykle w takich przypadkach bywa, często po rozwiązaniu zagadki będziemy się łapać za głowę i rwąc sobie z niej włosy krzyczeć "jakie to dziecinnie proste!". Podobnie jak i większość współczesnych przygodówek, również i Simon the Sorcerer 3D ma oferować graczowi wiele różnych zakończeń gry, a tym samym oznacza to, iż za każdym razem, gdy zaczniemy grę od nowa, to skończy się ona zupełnie inaczej. No nie wiem... tyle razy już to słyszałem, a rzeczywistość okazywała się zupełnie inna ;).

Bez wątpienia jednak największą zmianą i niespodzianką dla fanów Simona będzie przeniesienie jego przygód zgodnie z panującymi trendami w trzeci wymiar. Simon The Sorcerer 3D został stworzony na enginie NDL, czyli tym samym co Prince of Persia 3D. Oczywiście, został on podrasowany, ale podobnie jak w Prince of Persia 3D wymaga on akceleratora. A to oznacza, że jeżeli nie masz dopalacza, to możesz pominąć Simon The Sorcerer. Bardzo dobrze będą z pewnością wyglądać postacie biorące udział w grze. Ot, chociażby Simon został pokryty aż 600 polygonami, a poza tym jego twarz potrafi wyrazić wiele poprzez najróżniejsze miny. Ma to wyglądać bardzo realistycznie. A tak poza tym, to jak zapewne zauważyliście, cała grafika jest mocno kreskówkowa, co mi osobiście bardzo odpowiada.

Napaliliście się na Simon The Sorcerer 3D? Jeżeli tak, to na zakończenie powiem Wam jeszcze tylko, że trafi ona do sprzedaży gdzieś tak w połowie tego roku, a aby po-

grać w przygody Simona musisz dysponować P 233, 64 RAM i akceleratorem 3D. □

Simon The Sorcerer 3D
Hasbro Interactive

• GWIAZDY NA MOTORACH

Accalaim Sports uderza z rozmachem! Do swej gierki motocyklowej - Jeremy McGrath Supercross 2000 - ściąga coraz to nowych slawnych kierowców. Pierwszym byl (co tytuł wskazuje) Jeremy McGrath. Potem doszli: Travis Pastan i John Dowd.

• THIRLD WORLD - OUT!

Tyleśmy czekali na to coś z Redline Games, co miało ucieszyć fanów pierwszego X-Com... a tu bach! Gra się nie ukaże. Czemu? Wydawcom się nie podobala i tyle. Firma starala się znaleźć nowego wydawcę... niestety bezskutecznie. Co za życie...

• DISFIGURED - PA PA...

Lista gier, które zgasly przed narodzeniem, zwiększyła się o kolejny tytul: Disfigured, firmy Xyla Developement Team. Pamiętam, że kiedyś coś o niej pisaliśmy w zapowiedziach, i że wyglądala nieźle. Ale widać nie na tyle, by zainteresować jakiegoś wydawcę... więc poszla w piach. Może by tak powołać jakiś komitet ochrony gier nienarodzonych? :)

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE

(0-94) 346-11-59
ZAMÓW PRZEZ TELEFON !

e-mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 21 lutego 2000. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,95 zł (opłata obejmuje dodatkowo 12-mies. prenumeratę oferty + karty rabatowe). Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: www.timsoft.pl. Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C03 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

przez Internet TANIEJ!!

www.timsoft.pl

UWAGA PROMOCJA!!! Zamawiając 2 z poniższych programów otrzymasz 3xLogic Games oraz 3 gry dla Windows (Szubienica, Statki, Domino). Zamawiając 3 lub więcej programów otrzymasz dodatkowo grę Kupiec (Windows). Na płycie dema kilkunastu programów.

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

JĘZYK NIEMIECKI
Program do nauki języka niemieckiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

Język POLSKI Liceum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dziennicza gracza, zawierającego popełnione błędy.

JĘZYK ANGIELSKI
Program do nauki języka angielskiego. Zawiera kilkadziesiąt zestawów testów obejmujących całą gramatykę oraz tłumaczenia zdań, słówek i zwrotów. Umożliwia także łatwe tworzenie własnych ćwiczeń. Ciekawa grafika.

MATEMATYKA kl. VII i VIII
Program oferuje wiele zadań w kilku wersjach, łącznie około 250! Zadania podano w atrakcyjnej formie (rysunki, wykresy) z przystępnymi, szczegółowymi wskazówkami. Dodatkowo: symulacja egzaminu wstępnego do szkoły śr., podręcznik i dzienniczek ucznia!

Historia piłkarskiej reprezentacji Polski
Zawiera dane z 582 spotkań rozegranych od 16.12.1921 do 1.09.1999. W tym czasie w drużynie wystąpiło 717 zawodników, których dane zamieszczono w programie. Dodatkowo 40 fragmentów filmów.

HISTORIA
Zbiór wiadomości historycznych, obejmujących materiał szkoły podstawowej oraz pierwszej klasy szkoły średniej. Wiedza zawarta w programie obejmuje historię Polski oraz historię powszechną. Testy opracowane przez historyka.

Prawo Jazdy 2000
Program ma za zadanie przygotowanie do egzaminu na Prawo Jazdy. Program uwzględnia ostatnie zmiany w kodeksie drogowym (1.10.1999). Pytania testowe są pytaniami aktualnie obowiązującymi w ośrodkach nauki jazdy.

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości i zapowiedzi, H - hity

	3 W 1 PL	29,95
	A.D. 2044 PL	45,00
	Abe's Exodus	99,00
	Abe's Odysee Oddworld	59,95
	Ace Ventura-Psi Detektyw PL	69,00
N	ACM 1918 PL	49,95
	Adat i Pirat Barnaba	69,95
	Age of Empires 2 + poradnik PL	229,00
Z	Age of Wonders	159,00
	Air Warior III 3DFX	89,00
Z	Airline Tycoon PL	69,95
	Alpha Centauri	59,95
H	Ancient Conquest PL	69,00
	Anno 1602 PL	99,00
Z	Armored Fist 3	159,00
	Army Man 2	165,00
H	Atlantis 2 PL	79,00
	Atlantis PL	39,95
N	Babyz	79,00
H	Baldurs Gate + Misje PL	159,00
	Baldurs Gate - Misje PL	59,95
	Balls of Steel	59,95
	Battle Isle II+misje PL	29,95
	Battlege -Napoleon in Russia	69,00
	Battlege -Prelude to Waterloo	69,00
	Battleground - Shiloh	49,00
	Battlezone	59,95
	Bolek i Lolek Pamiątki z Podróży	49,95
N	Breakneck	69,00
	Broken Sword II PL	59,95
	Bryda '99 PL	79,00
	C&C Tiberian Sun	99,00
	Caesar 2	69,95
	Caesar 3	99,00
	Capitalism +	49,00
	Cannageddon 2	149,95
Z	Castrol Honda Superbike 2000 PL	69,00
Z	Championship Manager 2000 (99/00)	129,00
	Championship Manager 3 + liga PL	69,00
	Chessmaster 5500	69,00
	Chessmaster 7000	169,00
Z	Civilizacja 2:Próba Czasu PL	69,00
	Civilization:Call to Power	169,95
	Close Combat IV	159,00
	Colin Mcrae Rally	99,00
	COMMANDOS	109,00
	Commandos-Mission 2	109,00
	Corsairs PL	69,00
	Creatures 2	69,00
H	Creatures 3	99,00
	Creatures Adventures	99,00
Z	Daikatana	159,00
	Dark Omen Warhammer	59,95
	Daytona USA Deluxe	99,00
	Delta Force	155,00
Z	Delta Force 2	159,00
	Descent 3 PL	79,00
	Destruction Derby II PL	39,95
	DIABLO	69,95
Z	DIABLO 2	155,00
	Diablo Hellfire Pack	49,95
	Die by the Sword PL	49,00
	Discworld Noir	99,00
N	Dogz	69,00
	Driver	99,00
H	Duke Nukem 3D + nowe misje	59,00
	Dungeon Keeper 2 PL	89,00
	Dungeon Keeper PL	39,00
	Earth 2140 + Misje PL	49,95
H	Earth 2150 PL	89,95
	Emergency PL	49,95
	Expendable	79,00
	Expert Pool	129,00
N	Exterminacja	69,00
	Extreme Assault PL	29,90
	Extreme Biker	99,00
	F-14 Fleet Defender	39,00
	F-16 Aggressor	155,00
	F-16 Fighting Falcon	39,00
	F-22 Lighting 3	149,00
	F/A-18 Korea	69,00
Z	FA-18E Super Hornet	129,00
	Falcon 3.0	39,00
	Fall Weiss 1939	59,95
Z	Faust PL	79,00
	Fields of Fire	49,00
	Fields of Glory	35,00
	FIFA '98	59,95
H	FIFA 2000	99,00
	Fighter Pilot	59,95
	Fighter Squadron	99,00
	FIGHTING FORCE	99,95
H	Fighting Steel	159,00
	Final Fantasy VII	109,00
Z	Final Fantasy VIII	159,00
	Fire Zone	49,00
H	Flanker 2.0	99,00
	Fleet Command (Jane's)	155,00
	Flight Unlimited 2	99,00
	Flight Unlimited 3	145,00
	Flojd PL	69,95
	Fly!	155,95
	Force 21	159,00
N	Ford Racing	129,00
Z	FreeSpace: Wielka wojna PL	79,00
N	Frogger	39,00
	Gabriel Knight 3:Blood of Sacred	159,00
	Gangsters	99,00
	Get Medieval PL	49,95
	Gold Games 2	119,00
	Gold Games 3	119,00
	Górky 17 PL	69,95
	Grand Prix Champ. J.H.'98	69,00
	Grand Prix Legend	69,00
	Grand Theft Auto 2	159,00
	Great Battles of Caesar	79,00
	Great Battles of Hannibal	79,00
	Gubble	35,00
	Gubble 2 - Zybot Quest	35,00
H	Half Life:Opposing Force	99,00
	Half-Life Gold	99,00
	Hard Truck	35,00
	Heavy Gear	49,95
Z	Heroes M&M 3: Armagedon's Blade PL	79,00
	Heroes of Migh & Magic	49,95
	Heroes Of Might & Magic 2 PL	99,95
	Heroes Of Might & Magic 3 PL	145,00
H	Hidden & Dangerous	159,95
N	Hidden&Dangerous: Fight for Freedom	69,00
	Hind	35,00
N	Historia Piłkarskiej Repr. Polski	49,00
Z	Hokus Pokus Różowa Pantera	69,00
H	Homeworld	159,00
	Hopkins FBI PL	69,00
	Icarus PL	79,95
	IF-22 RAPTOR	55,00
	IF-22 wersja 5	69,00
	IF/A 18 E Carrier Strike Fighter	69,00
	Ignition	59,95
	IM1A2 Abrams	49,00
	Imperialism 2-Age of Exploration	155,00
	Incoming	59,95
	Incubation PL	49,95
Z	Indiana Jones & Infernal Machine	199,00
	Industry Giant	49,00
	Insane Speedway 2	79,00
	Interstate'76+NitroRiders	99,00
	I-PANZER 44	69,00
	J.B - przygodówka PL	29,90
	Jack Orlando PL	49,95
	Jagged Alliance 2 PL	69,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL + dod. Poziomy	49,95
H	Jazz Jackrabbit 2 PL:Zimowe Przygody	49,95
	JSF	99,00
	KingPin	169,00
H	Knights & Merchants PL	49,95
	Kroniki Czarnego Księżyca PL	69,00
	Księga i Tchórz PL	59,95
	Kupiec PL	39,90
Z	Larry 7	69,00
	Lawnmower Man-Kosiarz Umysłów	14,95
H	Lego Creator PL	99,00
	Lego Loco PL	99,00
N	Lego Racer PL	99,00
	Lego Szachy PL	99,00
	Lemings Pak PL	49,95
	Liath-World Spirat PL	89,95
	Liberation Day	49,00
	Liga Polska Manager'98	49,00
H	Liga Polska Manager 2000 PL	99,00
	Lomax PL	49,00
	Lords of Magic	69,95
	Luftwafe Commander	149,00
N	M 1 Tank	39,00
	Mad Trax	69,95
	MAGIC & MAYHEM	59,95
	Majkari	99,00
	MDK PL	59,95
N	Mig Alley	129,00
	Might & Magic VII PL	149,00
	Montezuma's Return	155,00
	Mortal Kombat 4	79,95
	Mortyr PL	99,95
	Myst	69,95
	Nascar Racing 3	99,00
	Nascar Revolution	99,00
	Nascar Road Racing	155,00
Z	Nations Fighter Command	129,00
	NBA 2000	99,00
	NBA 99	59,00
	Need for Speed 3	69,00
	Need for Speed 4	155,00
	NHL'99	59,00
	Nocturne	159,00
	Nomad Soul	165,00
	North vs South	99,00
Z	Nox	119,00
	Operational Art Of War	49,00
	Pandemonium 2	89,00
	Panzer Commander	155,00
Z	Panzer Elite	129,00
	Panzer General 3	99,00
	Panzer General II	69,00
	Peoples General	69,00
	Phantasmagoria	69,95
	Phantasmagoria 2	69,95
Z	Pharaon PL	159,00
	Pinball Timeshock	59,95
H	Pizza Syndikate PL	69,95
Z	Plane Scape: Torment	159,00
	Police Quest SWAT 2	69,95
	Populous 3: The Beginning PL	59,95
	Premier League Football Manager 2000	119,00
	Prince of Persia 1 i 2	69,00
	Prince of Persia 3D	99,00
	Pro Pinball-Fantastic Journey	59,00
	Propilot	69,95
	Przeklęta Ziemia PL	39,95
	Quake 2+Misje(Quad Damage)	149,00
	Quake 3:Arena	179,00
N	QUEST FOR GLORY V	69,00
	Rage of Mages PL	69,95
	Railroad Tycoon 2 + misje	159,00
	Railroad Tycoon Deluxe	39,00
	Rainbow 6 + Misje	159,00
	Rally Championship '99 PL	99,00
	Rayman 2	99,00
Z	Reach for the Stars	159,00
	Reah + A.D. 2044 PL	135,00
	Reah PL	99,95
	Recoil	59,95
	Red Baron 2	69,95
	Redline	99,00
	Redneck Rampage	59,95
	Reflux PL	35,00
	Revenant	165,00
	Rezerwowe Psy PL (od 18 lat)	89,00
	Rival Realms PL	99,95
	Riven	69,95
	Rogue Spear	159,00
	Rollcage	149,95
Z	Rollercoaster Tycoon PL	69,00
	Saga Rage of Vikings PL	69,00
	Scorcher	19,95
	Screamer Rally	59,95
	Sega Rally 2	159,00
	Semper Fi	49,00
	Septera Core	69,95
	Settlers 2 Misje PL	19,95
	Settlers 2 PL	39,95
	Settlers 3 Misje PL	49,00
Z	Settlers 3:Quest of Amazons PL	59,00
H	Settlers III + Misje + koszulka	149,00
	Settlers PL	19,95
	Seven Kingdoms	49,00
	Sid Meier's Gettysburg	59,95
H	Silent Hunter Commander Edit.	69,95
Z	Silent Hunter II	159,00
	Sim City 3000 PL	99,00
N	Simon The Sor.Puzzle Pack PL	69,00
	Simon The Sorcerer 2 PL	29,90
Z	Sims PL	99,00
	SIN	69,00
N	Ski Extreme	69,00
	Smurfoteletransporter PL	79,00
	Spearhead	69,00
N	Spec Ops 2	159,00
	Speed Busters	69,00
	Speedway '99 PL	79,95
	Sport Car GT	99,00
	Spycraft	59,95
	Star Rangers	49,00
	Star Wars:X-Wing Aliance	199,00
	Starcraft	99,00
	Starcraft: Brood War	49,00
	Steel Panthers 3	69,00
	Strikepoint PL	39,95
	SU-27 Commander's Edition	59,00
	Superbike World Championship	59,00
	SWAT 3	159,00
	System Shock 2	99,00
	Target PL	59,95
	Team Apache	69,95
	Test Drive 4x4	59,00
	Theme Park World PL	99,00
	Thief-The Dark Project	99,00
	Thunder Brigade	49,00
	Toca	99,00
	TOCA 2	149,00
	Tomb Raider 3	99,00
	Tomb Raider 4 Last Revelation	159,00
	Tomb Raider II+Misje	99,00
	Tomb Raider Unfished Business	99,00
H	Top Gun	39,00
	Total Anihilation 2 - Kingdoms	99,00
	Total Annihilation	69,95
N	Transport Tycoon	39,00
	Tribal Rage	49,00
Z	Tridonis	79,90
	Tunguska-Legend of Faith PL	89,95
	TUROK 2	79,00
Z	Tzar PL	69,00
	UFO'S PL	39,95
Z	Ultima 9: Ascension	119,00
	Ultra Fighters	49,00
	Unreal	69,00
	Unreal Tournament	99,00
N	Urban Chaos	159,00
Z	USAF (Jane's)	149,00
	Viper Racing	69,95
	Virtual Chess II PL	99,00
	VIVA Football	59,95
	Vulture	59,00
	WARCRAFT I	35,00
	Warcraft II Delux Edition	69,00
	Wargames	59,95
	Warhammer 40000 Chaos Gate	69,95
	Warhammer 40000: Rites of War	159,00
	Warlords 3:Darklords Resign	59,95
	Warzone 2100	99,00
N	Wheel Of Time	129,00
	Wing Commander Prophecy	59,95
	Worms	35,00
Z	Worms Armgeddon PL	69,00
	WW II Fighters	155,00
	Wyspa 7 Skarbów PL	29,95
	X Games Pro Boarder	99,00
	X-Beyond the Frontier	99,00
	X-File Unrestricted Acces	69,95
	Zork-Grand Inquistor	49,95

za miesiąc

3 CD

z okazji

4 urodzin CD-ACTION

CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 9 do 18

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog lub złóż zamówienie przez internet, a będziesz tą drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

WYSYŁKA GRATIS

- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnych, kartonowych pudełkach
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

SUPERPROMOCJA TYLKO W MARCU

Zamawiając programy za minimum:
69 zł - dostaniesz firmowy długopis, a także możesz kupić podane gry po niższej cenie:

99 zł DODATKOWO dostaniesz ZA DARMO PŁYTĘ Z GRĄ NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)

SKLEP WYSYŁKOWY

TOMSOFT

Rok założenia: 1991

ul. Krzywa 4, 05-077 Wesoła 4
tel. (22) 773 19 82, tel. (60) 128 23 63, fax: (22) 773 36 14
e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

W naszej ofercie ponadto:

Aliens vs Predator	99	Heroes of Might & Magic 2 pl	99
Atlantis 2 pl	79	Might & Magic 7 pl	149
Armored First 3	145	NBA Live 2000	99
Baldur's Gate pl + misje	159	Need for Speed 5: Porsche	tel.
C&C: Tiberian Sun	99	NHL 2000	99
C&C: Tiberian Sun Mission Pack	tel.	Nomad Soul	149
Caesar III	99	Panzer General 3D	99
Championship Manager 3 (z ligą polską)	99	Rayman 2	99
Croc 2	tel.	Settlers 3 + misje	149
Diablo	69	Simcity 3000	99
Die Hard Trilogy 2	tel.	Swat 3D	159
Diuke Nukem 3D	65	Theme Park World	99
Driver	99	Transport Tycoon Deluxe pl	45
Final Fantasy VII	109	Unreal	69
Flojd pl	69	Unreal Tournament	99
Gabriel Knights 3	159	Urban Chaos	149

PC POWERPAD PRO 105 zł

PC AVENGER 135 zł

99 zł

PC TWIN TURBO 379 zł
1 rok gwarancji

Po raz pierwszy w tej cenie z opcją wstrząsową!

Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.

Zupełnie Nowe!

• HITMAN: CODENAME

To tajna broń EIDOSa. Gra akcji w 3D, coś jakby połączenie zasad Tomb Raidera z ideą np. Rogue Spear i Jagged Alliance 2. Sami przyznacie, że robi wrażenie ;). Do tematu na pewno wkrótce powrócimy.

• TOMB RAIDER III GOLD

Tomb Raider III Gold: The Fifth Artifact. Tak brzmi pełna nazwa złotej edycji TR3. Na razie nie wiadomo nic więcej - oprócz tego, że znowu ktoś chce na nas zarobić:).

• THIEF 2

Premiera być może jeszcze na wiosnę! Zakończenie beta-testów przewiduje się bowiem w okolicach lutego.

• DAIKATANA...

Romero zaklina się, że będzie jeszcze tej zimy. Jaaasne, jaaaasne. Rok temu też tak mówił :). Ale być może tym razem mówi szczerze...

• JUMPGATE

Pamiętacie Privateera, Frontiera i tym podobne połączenia symulacji lotu z grą handlową, z akcją osadzoną w kosmosie? Jeśli tak, to wkrótce dojdzie Wam do kolekcji nowa perełka. (Niestety tylko do grania w Internecie). Do wyboru: role kupca, wojownika, poszukiwacza przygód, przemytnika lub pirata.

• DEGAY

Insomnia Software (producent) wybrała Interplaya jako dystrybutora swojej gry, będącej połączeniem akcji w FPP + przygodówki. Akcja gry dzieje się w XXI wieku, w miastach opanowanych przez skorumpowane megakorporacje i gangi. Na potrzeby gry stworzono nowy engine (DVA), zapewniający realizm reakcji postaci oraz zgodne z prawami fizyki realia świata. Swoją drogą gra ma być bardzo efektowna wizualnie.

• RELIC HUNTER(KA)

Octagon Entertainment zamierza zekranizować telewizyjny serial o takim tytule. Wbrew pozorom nie jest to symulator polowania - a coś jakby wariacja na motywach Indiany

Psychodeliczny FPP

Zapomnijcie o Quake III Arena, zapomnijcie także o Unreal Tournament - bowiem niedługo na tronie zasiądzie nowy król multiplayerowych rozgrywek, a imieniem jego, rozsławionym na całym giercowym świecie, będzie Nerf ArenaBlast (*). Powiadam wam, iż miłośnicy deathmatchowych nawalanek z ochotą przystąpią do zabawy w nowym, niespotykanym jeszcze w grach FPP świecie, a ci którzy będą się przed tym dobrodziejstwem buntować, zostaną na zawsze wtrąceni do ponurej piwnicznej Areny Quake'a z Sub-Niggurath, aby po wieki wieków zabijać odradzającego się o wschodzie słońca potwora.

JASPIN

Z góry uprzedzam, iż powyższy wstęp należy traktować z przymrużeniem oka podobnie jak i zapowiadaną produkcję Nerf Arena Blast. Przyznam, iż gdy po raz pierwszy spojrzałam na screeny przedstawiające nową zabawkę deathmatchową, przyszło mi na myśl, iż jakaś banda uzdolnionych grafików, po dwudniowej i intensywnej imprezie, postanowiła zrobić graczom niezły dowcip, robiąc maksymalnie

"przećpane" kolorami screeny i ogłaszając, że tak właśnie będzie wyglądał ich shooter FPP. Jednak mocno do tej naciąganej tezy nie pasował fakt, iż informacje o tejże ciekawostce wykopałam ze strony Hasbro Interactive, bądź co bądź poważnej, szanującej się firmy, której bym nigdy nie podejrzewała o wyskoki z tak marnymi żartami. Do Prima Aprilis jest jeszcze dosyć daleko... więc nie pozostało mi nic innego jak tylko zakasać rękawy, odwiedzić nieco więcej serwisów informacyjnych i stwierdzić, iż wieść na temat Nerf Arena Blast jest jak najbardziej prawdziwa. A skoro tak...

Jeśli przeczytaliście, aż do tego miejsca nie spoglądając ani razu na screeny, radzę abyście zrobili to w tej chwili, aby uzyskać nieco wyraźniejszy obraz nadchodzącej gry. Przyznacie, iż takich kolorów oraz

lokacji w grze deatchmatchowej jeszcze nie mieliście okazji podziwiać. Cała ta szalona kolorystyka oraz ogólny design pomieszczeń nieco mi przypomina nakładkę na Quake I, która zamieniała naszego "mrocznego mistrza" w istny kolorowy cyrk, w którym strzelało się do skaczących wokół clownów. Ci z kolei usiłowali zabić włażących im w drogę śmiałków różowymi piłeczkami.

Mam nadzieję, iż mimo pierwszego wrażenia, wywołanego screenami, takich klimatów w Nerf Arena Blast nie będziemy mieli okazji nadmiernie doświadczać, a walka odbywać się będzie na "normalnym", krwawym poziomie. Zapowiadane rodzaje rozgrywek brzmią całkiem ciekawie dla każdego miłośnika dobrej jakości strzelanek: PointBlast, BallBlast oraz SpeedBlast. Pierwsza z nazw reprezentuje klasyczną multiplayerową nawalankę, w której bohater przy użyciu najbardziej wymyślnych broni będzie musiał wybić co do nogi wszystkich przeciwników, aby szczęśliwie dobrnąć do końca. Ball Blast polegać będzie na bieganinie po planszy i polowaniu na "nerfowe" kuleczki, aby użyć ich przeciwko pozostałym, znajdującym się na planszy przeciwnikom. Ostatnia z rozgrywek - SpeedBlast - zapowiada się na szaleńczy, samochodowy wyścig, podczas którego obowiązywać będą dosyć oryginalne zasady. Dozwolone będą takie metody walki, jak wywiercanie wielkiej dziury w samochodzie przeciwnika, który odważył się spróbować szczęścia i wyprzedzić wehikuł, znajdujący się pod kontrolą gracza.

Nie wynalazłam nigdzie jakiejkolwiek informacji o wieku graczy, którzy mieliby z dziką chęcią zasiadać do rozgrywek w Nerf Arena Blast, dlatego mniemam, iż według producentów dla każdego miłośnika multiplayerowych nawalanek powinna to być obowiązkowa "lektura". Śmiem jednak wątpić czy bieganina w tego rodzaju pomieszczeniach oraz rozwalanie tych "toystorowych" postaci (jak na razie tyle można wyczytać ze screenów) będzie dobrą rozrywką dla kogoś, kto co rano przed śniadaniem rozwala sobie kilka botów na poziomie Godlike w Unrealu, aby dzionek mu się miło zaczął.

Ukazanie się gry niewątpliwie rozwieje moje wszystkie wątpliwości, jednak mam nadzieję, że to nie mnie przyjdzie recenzować gotowy produkt. Osobiście preferuję klimat Unreal Tournament. Premiera gry ma zaś nastąpić dosłownie na dniach, szybko się więc okaże czy Nerf Arena Blast będzie hitem - czy pasztetem. Bo innych możliwości po prostu tutaj nie ma.

PS Jakiś czas temu na CD daliśmy jej demo.

(*) - tak przynajmniej można sądzić, czytając presspack :). □

Nerf Arena Blast
Hasbro Interactive

Zupełnie Nowe!

Jonesa. Tu nazywa się Sydney Fox i zajmuje się odzyskiwaniem skradzionych lub zaginionych dzieł sztuki. Aha - to jest kobieta :). Gra będzie w 3D i połączy elementy akcji oraz przygodówki. Pani profesor jest wszechstronnie wykształcona - zna także sztukę walki i trzeba przyznać, że często daje tego dowody. Premiera - koniec roku.

• ODSZUKAJ I URATUJ

Search and Rescue 2 to coś w stylu Emergeny Fighters. Siadamy za sterami helikoptera Dolphin HH65. Dodajmy jednak, że jest to helikopter w 100% cywilny, przeznaczony do misji ratunkowych.

• B-HUNTER W POLSCE

Na początku lutego 2000 roku, dzięki firmie Techland pojawi się na polskim rynku wysoko oceniana na wszelkich pokazach i długo oczekiwana na całym świecie gra, firmy Midas, "B-hunter". Jest to zapierająca dech w piersiach gra zręcznościowa, a zarazem symulator lotu. Gracz wciela się w najemcę pracującego na usługach policji. Jego głównym zadaniem jest utrzymanie porządku w mieście, w którym przestępczość góruje nad prawem. Cała akcja toczy się w mieście przyszłości.

• SHINY I MATRIX

Ptaszki ćwierkają, że do stworzenia gry, bazującej na kultowym Matrixie, przymierza się twórca, nie mniej kultowej w swoim czasie, gry MDK - czyli Shiny. Ale nic jeszcze nie jest przesądzone.

• BUG - GAME

Wyobraźnia ludzka nie ma granic. Interplay tworzy grę, w której zmierzymy się z "millenijnym bugiem". A dokładniej, to będziemy musieli uciec z wielkiego domu, którego systemy zostały sparaliżowane tymże bugiem. Dodajmy, że dom ma m.in. skomplikowane systemy obronne - które nie wiedzieć czemu uznały nas za intruza...

• OPÓŹNIONA FORTECA

Oczekujesz z niecierpliwością na Team Fortress 2? To uzbrój się (prócz gunów) w cierpliwość. Valve Software i Sierra nie mają dla Was dobrych wieści. TF2 wyjdzie nie wcześniej niż pod koniec tego roku! :(

• GAZU NA ULICY!

Jeśli nic nie rajcuje Cię bardziej, jak jazda z prędkością 150 km/h po krętych ulicach miasta, powinieneś zainteresować się grą Street Luge Racing z HeadGames. Jak dodasz do tego policyjne zapory, zwinnych przechodniów, spory tłok, możliwy upgrade pojazdów, grafikę w 3D, 9 ujęć kamery i grę także w multiplay, to już wiesz prawie wszystko. Nie znasz tylko daty premiery - powiemy więc, że szybciej niż podejrzewasz...

Zupełnie Nowe!

• SOCCER 2000

International Soccer 2000 to nowa propozycja Microsoftu dla fanów piłki kopanej. 9000 klatek animacji motion-capture (200 rozmaitych reakcji piłkarzy), 8 stadionów, prosta obsługa, 70 zespołów, wysoka AI i uwaga - cena w granicach 20$. Brzmi to nieźle...

• PROJECT IGI

O grze wiadomo tylko tyle, iż jest to strategia połączona z akcją, a jej wydawcą jest Innerloop Studios. Ponieważ jednak EIDOS jest zainteresowany jej wydaniem, to wydaje się nam, że warto zwrócić uwagę na ten tytuł. Zresztą popatrzcie...

• DRUGA UEFA

Ponieważ pierwsza edycja UEFA Champions League (EIDOS) sprzedała się jak ciepłe bułeczki, to tworzona jest ("ręcamy" Silicon Dreams) następna. Czego oczekiwać? Lepszego engine, przybędzie animacji i komentarzy (w tym samego Keegana!) no i uaktualnionych składów. Premierę przewidziano na marzec.

• PLAN SIMON & SCHUSTER

Firma ta przewiduje, iż w roku 2000 wyda kilka niezłych gier. Pomówmy na razie o tych nieco bardziej luźniejszych produkcjach. Pierwszą z nich jest Deer Avenger 3 - czyli kolejna parodia symulatorów polowań (daliśmy demo poprzedniej części). Role się odwracają - jeleń poluje na myśliwych. I to jeleń-mściciel, taki Jelonek Rambo :). Premiera na początku wiosny tego roku. Drugą wartą uwagi grą (utrzymaną w podobnej tonacji) jest Last Call. Mówiąc krótko: symulacja barmana w barze odwiedzanym przez NAPRAWDĘ dziwnych osobników :). Screen do tej gry masz na dole tego newsa.

Bogowie wojny

Bogowie... Mieszkający na Olimpie i kierujący życiem zwykłych śmiertelników. Sprawiedliwi, mądrzy, odważni... Czymże jednak są znudzeni Bogowie? Co robią, gdy znudzą się nieustającymi ucztami i flirtami? Może tak, jak Atena i Posejdon konkurują ze sobą? Robią zakłady pomiędzy sobą, których stawką jest życie zwykłych śmiertelników?

ELD

Fabuła nowego RPG, rozgrywanego w czasie rzeczywistym, pod tytułem Invictus jest ściśle powiązana z mitologią grecką. Pomiędzy nudzącą się na Olimpie boginią Ateną i bogiem Posejdonem dochodzi do ostrej wymiany zdań, której efektem jest zakład zawarty pomiędzy nimi. Posejdon, często ostatnio popadający w nudę, uprzykrza jak może życie śmiertelnikom, wymyślając coraz to nowe pułapki na nich. Nie podoba to się Atenie, która postanawia rzucić wyzwanie Posejdonowi. Zakłada się, że zwykły, przez nią wybrany śmiertelnik wraz z kilkoma przyjaciółmi, będzie potrafił stawić czoła potężnemu Bogowi. Posejdonowi taki zakład jak najbardziej odpowiada. Zgadza się zaprzestać swojego dybania na ludzi, jeżeli oni z nim wygrają. W innym przypadku dalej będzie mógł zabawiać się kosztem nieszczęsnych śmiertelników. Tak rozpoczyna się przygoda Twojego życia, bo wybór Ateny padł akurat na Ciebie!

Zadanie nie jest aż tak banalne, jakby Ci się mogło wydawać. Niestety, nie możesz liczyć na boską pomoc Ateny. Ona jest od momentu wybrania Ciebie tylko i wyłącznie obserwatorką. Ze szczytu Olimpu obserwuje Twoje zmagania z Posejdonem. Ale za to nic nie stoi na przeszkodzie, aby w twojej przygodzie pomagali Ci tacy herosi, jak Herkules czy Orion. Mogą się oni dołączyć (herosów dostępnych w grze jest razem dziesięciu) do Twojej drużyny i walczyć ramię w ramię z Tobą przeciwko Posejdonowi. Twoja drużyna nie składa się tak jak w innych RPG (np. Baldur's Gate

czy Planescape Torment) z kilku postaci, ale może się w niej znajdować aż dwadzieścia postaci! I to zarówno herosów, jak i potworów (Cyklopy, Gorgony, Centaury, Amazonki). Będziesz mógł ich rekrutować pod warunkiem posiadania wystarczającej liczby punktów. Herosi mają mieć nadane im przez Bogów tzw. talenty, czyli specjalne umiejętności. Kadmos np. wskrzesza zmarłych, Orion dysponuje deszczem strzał etc.

Aby udowodnić Posejdonowi, ile wart jest zwykły śmiertelnik, będziesz musiał przejść przez 44 zadania, które Ci wyznaczy. Każde ukończone zadanie to kolejne punkty doświadczenia dla Ciebie i Twojej drużyny. Walka toczyć się będzie w czasie rzeczywistym, ale w przeciwieństwie do innych riltajmowych (he he he) RPG, większy nacisk położono na taktykę walki. Będziesz mógł tworzyć swoje własne ustawienia (formacje bojowe) oraz modyfikować gotowe. Ma to zapewnić graczom większą swobodę podczas ataku lub obrony. Tym bardziej, że tereny walki mają być szalenie zróżnicowane. Bitwy będą się toczyć na pustyni, na śniegu i w miejscach znanych z mitologii. Ważną częścią rozgrywki ma być interakcja z napotkanymi NPC. Rozmowy z nimi mają naprowadzać Cię na przeróżne odpowiedzi dotyczące zagadek zawartych w grze. Twoje zachowanie względem napotkanych postaci będzie później rzutować na dalszą część gry. Nie wolno zatem zaniedbywać konwersacji z NPC. Co jeszcze? Aha, w Invictus występują także magiczne przedmioty z mitologii greckiej. Np. Panaceum służy do leczenia w przypadku użycia przez wroga trucizny, Złote Jabłko leczy obrażania zadane w bitwie itd.

Invictus powstał na engine pod nazwą Quicksilver Solids. Jako że jest to engine voxelowy, zapewni to grze pełen trójwymiar, doskonałą szybkość oraz efekty rzadko spotykane w grach FPP, a co dopiero w erpegach. Dzięki niemu lokacje i postacie będą bardzo szczegółowe. Na upartego będziesz mógł nawet policzyć liście na drzewach i zobaczyć jak poruszają się mięśnie Cyklopa. A wszystko to w 3D. Nawet plamy krwi na ziemi nie są tylko i wyłącznie płaskimi bitmapami. Lokacje są bardzo zróżnicowane. Zaśnieżone góry, olbrzymie pustynie, mgliste mokradła, świat umarłych oraz rozległe pustkowia. Klimatu mają dodawać wyświetlane pomiędzy poszczególnymi poziomami filmiki, których celem jest wprowadzenie, a raczej przygotowanie gracza na to, co go czeka za chwilę. Kamera ma pracować na zasadzie znanej nam chociażby z Mytha. Sam będziesz kontrolował kąt jej położenia i odległość od postaci.

Wydaje się, że oto nadchodzi kolejna bardzo dobra gra RPG. To, co najbardziej mnie w niej zaintrygowało to umieszczenie fabuły w mitologii greckiej. Między nami mówiąc już mam serdecznie dosyć erpegów rozgrywanych świecie AD&D. Ileż można? Wszystko (z małymi wyjątkami), co się ukazało po Baldur's Gate, to mniej lub bardziej udane kalki tego dzieła. Co innego Invistus. Ta gra będzie miała na pewno coś w sobie, co wniesie trochę świeżości w świat erpegów. Czekam na ten tytuł z utęsknieniem i nadzieją. Swoją drogą grę wyda CD Projekt. I są spore szanse na jej spolszczenie... □

Invictus
Interplay

Zupełnie Nowe!

• GUNLOK

Znacie gierkę Aliens vs Predator (he, he)? Jej autorzy, firma Rebellion, nie próżnuje. Kończy właśnie RPGa w 3D (tytułowego Gunloka), osadzonego jakieś 500 w przyszłości. Tytułowy bohater to robot bojowy, który wskutek krótkiego spięcia osiągnął świadomość i nie zamierza brać udziału w wojnie, na którą właśnie trafił (a propos: pamiętacie film "Krótkie spięcie"?).

• KOLEJNY RPG

Kurczę, jak obrodziło RPGami! Kolejna gra z tego gatunku, o nieco przydługim tytule: LUNAR: Silver Star Story, pojawi się wiosną tego roku. Główny bohater, Alex, (TEN Alex? :)), będzie musiał się zmierzyć z Imperatorem Magii, a oprócz tego pozwiedza lochy, posieka potwory, skompletuje drużynę i zbawi świat. Standard :). Warte uwagi są za to filmy w grze - będzie ich około 45 minut i to bardzo wysokiej jakości. Swoją drogą jest to japoński RPG, więc fanowie Final Fantasy powinni się ucieszyć.

• EIDOS NA SPORTOWO

EIDOS wydzielił z siebie kolejny team, specjalizujący się w tworzeniu gier sportowych.

• OPÓŹNIONA ARMADA

Producent gry Noble Armada ogłosił, iż zamierza dokonać ogólnego redesignu gry. Tym samym jej premiera przesunie się z wczesnej wiosny na późne lato...

• CLUSTERBALL

Czy można skrzyżować symulację lotu z piłką nożną? Po 10 piwach na pewno :). Ciekawe, ile browarków wysączyli ludziska z Daydream Software, by wypaść na pomysł tej gry (swoją drogą - tylko dla Internetowców). Jak wygląda rozgrywka? Po prostu: skieruj swój samolot na piłkę, która automatycznie doczepi się do ogona i fruń do zawieszonej w powietrzu bramki, unikając przeciwników. Akcja dziać będzie się na specjalnych arenach. Do tej pory wiadomo o 3: Egipt, Stonehenge i Antarktyda.

• EM@ILOWE GRY

VR-1 stworzył trzy nowe gry do emailowych rozgrywek. Jest to: Em@il Clue, Em@il Soccer i Em@il NASCAR. Gierki wydane zostaną pod patronatem Hasbro.

• CYBERIADA

Cyberiada - Igrzyska Wirtualne: 4 grudnia 1999 - łódzki Dom Kultury. Na drugim tego typu spotkaniu w łodzi pojawiło się około 600 miłośników cybernetycznych światów. Uczestnicy imprezy mogli zanurzyć się w rzeczywistości wirtualnej, kreowanej przez komputery PC oraz konsole Playstation i Dreamcast. Turniej komputerowych graczy w tym roku składał się z czterech konkurencji: dwóch wyścigów Rally Championship i Star Wars - Racer, piłki nożnej FIFA 2000 oraz sportu walki Tekken 3. Prezentacje. Uczestnicy Cyberiady mogli sprawdzić swoje umiejętności również w grze Unreal Tournament. Uczestnicy Cyberiady Mogli Obejrzeć Nowe Przygody Lary Croft W Grze TOMB RAIDER 4 oraz śmiertelne zmagania ludzi z obcymi w grze Aliens versus Predator. Zaprezentowano też nową konsolę do gier - Dreamcast. [Witek Idczak]

• SEA DOGS

Rosyjska firma Akella zamierza wydawać (w okolicach wakacji) swą piracką :) grę Sea Dogs. Tj. gra jest o piratach :). Zainteresowana dystrybucją w USA jest Bethesda. Gra ma łączyć symulację żaglowca (i bitew morskich) z grą akcji, przygodówką i RPG w grafice 3D. (Wersja on-line pojawi się na początku 2001). Tak przy okazji to engine tej

Zupełnie Nowe!

gry zostanie też wykorzystany w innej grze morskiej, osadzonej tym razem w realiach II wojny (symulacji kutra torpedowego).

• UNREAL GOLD

Mówiliśmy o powstającym sequelu Unreala 2. Zgodnie z zasadą "skoro ma być sequel, to warto przypomnieć poprzednika", firma Epic planuje wydanie Unreala w złotej wersji. Premiera zestawu (Unreal + misje z packów + podręcznik strategii) przewiduje się na drugą połowę lutego.

• HORROR...

Gotowa jest gra o mówiącej wiele (czytającym książki...) tytule Stephen King's F13. Tych innych uświadamiamy, że Stephen King dla fanów książkowych horrorów jest tym, co John Romero i jego Quake dla fanów FPP. Zestaw zawiera grę, kilka screen-saverów, trzy minigry oraz książeczkę zawierającą najnowsze i nigdzie wcześniej nie opublikowane opowiadanie Mistrza.

• IBM I LINUX

IBM bardzo ciepło wyraża się ostatnio o Linuxie, jego roli, szansach rozwoju itd. Zamierza też "zlinuxować" swoją strategię rozwoju na najbliższe lata, czyniąc z Linuxa pełnoprawnego partnera Unixa.

• MTV I CODEMASTERS

Codemasters szykują nam MTV Music Generator. Co to takiego? Program do tworzenia muzyki. Ale adresatem są gracze, amatorzy. Produkcja ma oficjalne błogosławieństwo MTV. W sumie będzie to polegało na składaniu swoich songów z już gotowych sekwencji brzmień rozmaitych instrumentów. Idea nie nowa - nowe ma być ponoć ujęcie tematu. No dobra, zobaczymy.

• CODEMASTERS PO RAZ DRUGI

Już powinny być dostępne dwie gry tej firmy: symulator rowerów terenowych No Fear Downhill Mountain Bike Racing oraz wyścigi samochodowe - Touring Car Challenge.

• ACTIVISION - MARVEL

Dzięki umowie z Marvelem, Activision będzie mogło robić gry bazujące na komiksach tejże firmy. Ponadto Activision zdobyło też prawa do gry na motywach Blade'a, łowcy wampirów (w filmie wcielił się w niego Wesley Snipes).

• BRIGADE COMBAT TEAM

To najnowsze dziecko Sharpnel Games (autorzy m.in. 101 st in Normandy oraz Horses & Muskets) ucieszy fanów gier strategicznych. BCT został stworzony przez kapitana US Army i bazuje na symulatorze JANUS, wykorzystywanym do szkolenia oficerów

Polskie - znaczy dobre!

W 2001 roku doszło do spotkania zjednoczonych sił ziemskich z istotami przybyłymi z planety Tridonis. Rozmowy Ziemian z obcymi doprowadziły do wybuchu pierwszej międzyświatowej wojny. Rada zjednoczonych państw ustaliła, że pozaziemskie istoty chcą przejąć naszą planetę oraz zniszczyć wszystkie istoty żywe. Obcych nazwano Tredonitami i potraktowano jak intruzów. Rozpoczęło się prawdziwe piekło. Wielu Ziemian zginęło w straszliwych mękach od nieznanej ludzkości broni. Przetrwali nieliczni, rozproszeni po świecie, którzy teraz, dysponując nowym uzbrojeniem, postanowili powtórnie stawić czoła najeźdźcom. Ciebie wybrano na dowódcę. Teraz masz okazję dowieść jak słuszna była to decyzja. Los Ziemi pozostaje w Twoich rękach, nie zawiedź nas, pozostałych przy życiu, pełnych nadziei ludzi.

JOSEPH

Czy nasz rozwój cywilizacyjny w odniesieniu do znanego nam wszechświata jest znaczący, czy też nie? Jak wypadlibyśmy w konfrontacji z obcą cywilizacją? Czy bylibyśmy w stanie prowadzić walkę z obcymi humanoidalnymi formami życia? Przekonacie się o tym już niedługo - gdy pojawi się w sprzedaży polska gra Tridonis. Tridonis jest strategią czasu rzeczywistego. Akcja rozgrywa się w czasie wojny Ziemian z Tredonitami, która wybuchła w 2001 r. n.e. Gracz może opowiedzieć się po jednej ze stron: Ziemian lub Tredonitów. Poziom technologii Obcych przewyższa ludzki, jednak nie we wszystkich dziedzinach. Przewyższają Ziemian w biotechnologii, ale ustępują nam w nanorobotyce. Dlatego też, wybierając jedną ze stron, możecie spodziewać się dużego zróżnicowania broni, innego niż u konkurencji rozwoju technologicznego itd.. Mówiąc po ludzku: można grać obiema rasami, nie

czując znużenia, że wszystko wygląda tak samo (lub bardzo podobnie). A że akcja gry dzieje się w czasach bardzo niedalekich wybiegających w przyszłość, to i uzbrojenie wygląda jakby znajomo: jest tam nawet polski PT91 Twardy. Naturalnie wraz z rozwojem sytuacji jego miejsce zaczną zajmować nowe technologie. BTW: w grze występuje ponad 50 rodzajów jednostek bojowych, z czego znakomita większość to pojazdy nietypowe o bardzo oryginalnych zastosowaniach, dzięki czemu gracz musi zwracać uwagę nie tylko na siłę ognia i pancerz pojazdu, ale także (a może zwłaszcza) na zastosowanie poszczególnych rodzajów broni i ich szczególną specyfikę.

Co oferuje gra: renderowane intro w rozdzielczości 640x400 (full screen) grafika w 16 bitach (DirectX), alpha channel (cienie o intensywności zależnej od wysokości,

natężenia padającego światła, transparentne mgły i dymy, natężenie oświetlenia zależne od pory dnia, w tym także noc, oszałamiające efekty świetlne pocisków, wybuchów oraz ognia), prerenderowana grafika: teren, płynna regulacja powiększenia pola walki (od 100% do 200%), wiele różnorodnych scenerii walk (góry skaliste, Europa, pustynia, miejska); dźwięk 16bit stereo, ścieżki audio. Dzień i noc, po 24 misje do wypełnienia. W samej grze oczekujcie m.in: renderowanych animacji, desantów z lądu, morza i powietrza, niespotykanych dotąd broni, dużej roli piechoty (może np. wezwać śmigłowce w rejon swego działania, przejmować budowle, urządzać zasadzki, minować), broni masowego rażenia, wsparcia ogniowego z satelity, etc. Gra z pewnością usatysfakcjonuje również miłośników opcji multiplayer, umożliwiając zabawę po sieci 8 graczom.

Warto też wspomnieć o realizmie gry. Tzn. wymienię tu TYLKO to, co mi się najbardziej spodobało :). Każdy pojazd ma tak zwany zasięg minimalny strzału, co oznacza, że czołgiem nie można zabić piechura, który stoi tuż obok, ponieważ np. nie będzie w stanie odpowiednio nisko opuścić lufy. Występuje cała hierarchia odporności na zniszczenia, co oznacza, że np. czołg, który wjedzie na minę przeciwpiechotną, zostanie uszkodzony tylko trochę, natomiast piechota może bezkarnie chodzić po minach przeciwczołgowych (za wyjątkiem min uniwersalnych), ale padnie na minach przeciwpiechotnych. Bomba atomowa w epicentrum wybuchu niszczy wszystko, a wraz z odległością uszkodzenia jednostek są coraz mniejsze. Występują także efekty detonacji przypadkowych (czyli jeżeli stoją obok siebie dwa czołgi i jeden właśnie wybucha trafiony pociskiem to drugi pojazd także oberwie, ponieważ stał bardzo blisko wybuchającego kolegi. Wewnątrz gry zostały zaimplementowane dwa niezależne systemy obsługi pocisków, co odróżnia Tridonisa od innych gier tego typu. W większości gier wystrzelony pocisk trafiał zawsze do swojego celu, niezależnie od jego ruchów. Nasz system pozwala na stosowanie uników (jeżeli oczywiście dysponuje się odpowiednio szybkim pojazdem). Każdy pocisk ma ponadto rozrzut statystyczny, co oznacza, że pocisk może minimalnie chybić, nawet gdy cel się nie porusza. System ten kontroluje interakcje broni i celu, nie można więc pociskiem zestrzelić lecącego samolotu. Za pomocą rakiet ziemia-ziemia też raczej samolotu się nie zestrzeli, bo zazwyczaj jest zbyt szybki, natomiast helikopter w powietrzu może być niezłym celem dla tego typu rakiet. Drugi system obsługi pocisków zajmuje się sterowaniem rakietami. Dzięki niemu każda wystrzelona rakieta zachowuje się tak, jak w normalnym świecie. A więc ma określoną szybkość lotu, określoną i zależną od typu rakiety sterowność. Naziemnymi transporterami oraz helikopterem transportowym można przewozić tylko piechotę, natomiast samolotem transportowym GALAXY można przewozić nawet lekkie czołgi oraz wozy bojowe z piechotą na pokładzie włącznie.

Gra posiada też prosty wątek ekonomiczny. Na planszy znajdują się złoża ropy i metali szlachetnych, niezbędnych do poprawnego funkcjonowania fabryk. Trzeba więc stawiać kopalnie i magazyny, jak również troszczyć się o ochronę kursujących pomiędzy nimi ciężarówek. Jeżeli straci się magazyn, straci się też bezpowrotnie surowiec, jaki się w nim znajdował, chyba że zamieniono go wcześniej na pieniądze, co można wykonywać dowolną ilość razy bez żadnych strat. Do poprawnego funkcjonowania bazy potrzebny jest też prąd, trzeba więc budować elektrownię oraz uważać, żeby nie występował deficyt energii, ponieważ grozi to wolną pracą fabryki, a wieże obronne rzadziej strzelają. Poniżej pewnego poziomu zasilania (-500) cała gospodarka staje, a wieże przestają strzelać. Jeżeli gra się rasą obcych, to potrzeba jeszcze budynków mieszkalnych dla swoich ludzi, które warunkują maksymalną ilość pojazdów, jakie można wyprodukować.

Do tego należy koniecznie wspomnieć o niezłym sterowaniu i mocno rozwiniętej AI komputera (tak komputerowych przeciwników, jak i naszych jednostek, dzięki czemu są one samodzielne i nie wymagają od nas stałego nadzoru). Swoją drogą autorzy Tridonis postarali się, by komputer grał bardzo agresywnie, nie ograniczając się do pasywnej obrony. (Obsługę sztucznej inteligencji powierzono pionierskiemu wykorzystaniu algorytmom FUZZY LOGIC, stosowanym do niedawna jedynie w wojskowych systemach dowodzenia!). Finalna wersja gry będzie się składała z dwóch płyt. Termin premiery produktu to 20 marca 2000 r. Zalecana cena detaliczna gry wyniesie 79 zł (z Vat). Do grania wystarczy P166 + 16 MB + SVGA 2 MB, CDX4, Win95/98.

Tekst na podst. materiałów reklamowych Mirage. □

Tridonis
Mirage/Virtual Design Crew

Zupełnie Nowe!

tejże armii. Zatem można spodziewać się wielkiego realizmu rozgrywki i bitew rozgrywanych we współczesnych realiach.

• PLANETA MALP

Gierka się robi i robi, i coś zrobić nie może. Nadal nie jest znany termin premiery. Ale, że coś się przy niej robi, dowodzą tego nowe screenshoty. Oto jeden z nich. Aha - jednak coś się pojawiło na temat daty premiery: 3 kwartał tego roku.

• PROJECT ENTROPIA

Jest to on-lineowa, cyberpunkowa odmiana Ultimy Online, rozgrywająca się w stosunkowo bliskiej przyszłości. Można będzie być albo kimś porządnym albo bandytą, wedle woli. (Naturalnie jest to CRPG).

• PROJEKT C

To BARDZO robocza nazwa gry RPG, tworzonej przez niedoszłych twórców gry The Lady, The Mag & Knight. Jak pamiętacie gra poszła w piach, a twórcy postanowili wykorzystać wykreowany tamże świat do stworzenia nowej - tej właśnie gry - bazującej na zupełnie nowym, znacznie lepszym engine. Premiera tej gry ma nastąpić w okolicach wakacji. Czego można oczekiwać? "Żyjącego" świata, ogromnych i zróżnicowanych lokacji, masy zaklęć, sprzętu, broni, zbroi, nieliniowej akcji, intuicyjnej obsługi, ogromnej ilości postaci w grze, wykorzystania dopalaczy grafiki, trybu multiplayer. A oto screeny.

• KSIĄŻKOWA ALPHA

No, no - rzadko się zdarza, by znowelizowano grę komputerową... ale się zdarza.
Do zachodnich księgarni trafia właśnie książka o tytule: Sid Meier's Alpha Centauri: Power of the Mind Worms (można ją kupić w Amazon.com). Właściwie jest to broszurka (nowela) - całość to 48 stron za 8$. Drogo...

• RALLY MASTERS

Na potrzeby tej gry Digital Illusions stworzył nowy engine. Wyciąga on do 1800x1200 w 32 bitowej palecie kolorów. Każdy samochód składa się z minimum 1400 polygonów. Robi wrażenie. Tylko skąd wezmę monitor, który to wytrzyma i te Pentium 4 1200 Mhz? :)

Zupełnie Nowe!

• PRIVATE WARS - POWRÓT WE DWOJE

Pisaliśmy, że gra poszła w piach. Bo poszła. Ale jak w każdym dobrym horrorze, coś co pogrzebano, musi ożyć. I ożyło. Co prawda po śmierci troszkę się zmieniło... ale to też zgodnie z zasadami takich filmów. No dobra, mówmy po ludzku. Gierka pierwotnie miała być symulacją działania żołnierzy; coś jakby skrzyżować Jagged Alliance 2 ze Spec Ops. Zamierzenia były zbyt ambitne do realizacji i twórcy spasowali. Ponieważ jednak udało im się zmajstrować całkiem sporo rzeczy, postanowili ROZDZIELIĆ pierwotną gierkę... na dwie różne! Jedna będzie w klimatach Jaggeda, druga - symulacją komandosów w 3D. Wiadomo, że pierwsza z nich pojawi się wiosną tego roku. O ile i ona nie padnie...

• VERGE

Tytuł obco brzmiący, nazwa firmy (V-Team) też. A tu okazuje się, że to polska gra i polska firma. Gra zaś jest arcade-shooterem.

• BLITZ RAZ JESZCZE

Matrixo-podobna - klimatem - gra ze Szwecji (Blitz Disk Arena), zapowiada się na połączenie gry FPP, nawalanki i czegoś w rodzaju futbolu amerykańskiego. Premierę przewidziano dopiero na koniec tego roku.

• TRIBES EXTREME - OUT

Kolejna gra nigdy się nie pokaże... Tym razem ten przykry los spotkał sierrowską Tribes Extreme. A żeby wszystko było jasne: nie będzie TE w wersji dla single playera (bo miały być osobne wersje dla single- i multiplaya). Za to wersja multi będzie miała parę rzeczy dla tych, którzy chcą jednak grać solo.

Majesty

Menedżerów określonego sportu bądź obiektu było już wiele - takiego jednak jak ten, któremu światło dzienne dane było ujrzeć (w wersji demo) przed paroma dniami, o ile mnie zawodna pamięć nie myli, dotychczas nie. W Majesty bowiem, zgodnie z jego podtytułem - Fantasy Kingdom Sim - przyjdzie nam zarządzać nie czym innym jak... królestwem! Królestwo to, jakby mało było tego, że samo w sobie skomplikowane, umiejscowione jest w świecie fantasy - a to przecież niesie ze sobą całą masę "zdarzeń" nadzwyczajnych - jak chociażby pięćdziesięciometrowej wielkości giganty i tym podobne drobiazgi... Szybko więc przekonasz się, że nie wszystko złoto, co się świeci i wbrew obiegowej opinii - niełatwo być władcą. Kiedy bowiem zasiądziesz na wytartym tronie i założysz przechodzoną, pogiętą koronę ludzie przestaną rozumieć, że również i Ciebie ma prawo boleć ząb, czy głowa - majestat, jakby nie patrzeć, zobowiązuje! Ty masz w garści wszystkich swych poddanych i ich mienie, jednak oni z całą ufnością zdają się na ciebie, wierząc, że się wszystkim zajmiesz. I poniekąd - mają rację...

Gem.ini

Majesty to gra, która od pierwszego wejrzenia w nią wywołuje niewątpliwie pozytywne skojarzenia z innymi tytułami pokrewnych gatunków. Wymieniać można by długo: wizualnie niewątpliwie przypomina Age of Empires II, troszkę Lords of Magic 2, może odrobinę także i Baldur's Gate. Dalsze szperanie w pamięci za podobieństwem, bardziej może tym razem "genetycznym" sprawia, że już po chwili pędzimy, jak myśl, w kierunku ... Warlords III i HoMM III, później Dungeon Keeper II, by w końcu wylądować na... Rage of Mages II. Już jednak po kilku chwilach spędzonych z grą staje się jasne, że - co zabawne - przy całym tym swoim podobieństwie do powyższych, i całej masie mniejszych i większych analogii, jest to produkt najzupełniej oryginalny, produkt, w którym w paru przypadkach odstąpiono od standardowego, wielokrotnie powielanego, wręcz nieśmiertelnego schematu gier real-time strategy.

Zdecydowanie najpoważniejszą różnicą pomiędzy prostymi w gruncie rzeczy RTS-ami a Majesty jest to, że w nim nie możesz bezpośrednio "wymuszać" działań swoich ludzi! Oznacza to, że można zapomnieć o kierowaniu swoją własną, szaleńczo odważną grupką awanturników wykonujących wszystko, co im ruch palca (a ściślej myszy) nakaże. Tu trzeba będzie w zamian wykazać się zmysłem taktycznym i umiejętnością strategicznego planowania; metodą: co i jak zmodyfikować, by warunki zewnętrzne wymusiły pożądany efekt. Aby rozjaśnić

te tajemniczo brzmiąco operacje, odwołam się do przykładu - wyobraź sobie, że smok straszliwy pustoszy okolicę, pali siołа, pożera te, no, dziewice, a twojego wojska nie wystarczy nawet na porządny dlań (smoka, smoka...) posiłek. Jesteś jednak przecież królem, a sposób na rozwiązywanie smoczych problemów niania podała ci już w dzieciństwie... - nic lepszego nad to, jak wyznaczyć godną nagrodę za łeb co obmierzłego stwora i rozsiadłszy się wygodnie w fotelu (zwanym oficjalnie tronem), oczekiwać na pierwszego herosa, który nabrał się na tę sztuczkę, a co zabawniejsze - powiodło mu się! Takiego boha-

tera będziesz mógł również, jak twierdzą twórcy, zrekrutować, czyli włączyć do królewskich sił szybkiego reagowania.

Trzeba Ci jednak wiedzieć, że mądre zarządzanie królestwem wymaga nie tylko skoncentrowania się na bardziej widocznym aspekcie bycia władcą - zabawie w wojnę - bitwach i potyczkach, w czasie których krew lać się będzie strumieniami wprost na zgliszcza twych dawnych stanic. Poddani będą przede wszystkim żądać rozbudowy infrastruktury handlowo-przemysłowej, ochrony mienia prywatnego, rozsądnego ucisku fiskalnego (tu pojawia się najważniejsza osoba w grze - poborca podatkowy). Innymi słowy będziesz zmuszony rozbudować swe królestwo (gildie, sklepy itp. - łącznie ponad 30 budynków), zajmiesz się formowaniem armii wojów, dowodzonych przez bohaterów 18-stu klas - w tym Wojów, Obieżyświatów, Magów... - którzy nie pozwolą, by wróg obmierzły alias znudzony przeciwnik puścił jedną czy dwie wsie z dymem, wreszcie - i tu rysuje się konflikt interesów - oraz zbieraniem niewielkich podatków. Rozsądne i spełniające w należytej mierze powyższe żądania zarządzania domeną sprawi, że liczba poddanych w twej koronie zacznie szybciutko wzrastać, to zaś wiąże z możliwością ściągnięcia większej kasy i ostatecznie - poszerzenia granic królestwa w i tak dalej, i tak dalej...

Nie to jednak będzie ostatecznym celem. W rzeczywistości mądra rozbudowa i zarządzanie będzie jedynie środkiem prowadzącym do osiągnięcia głównego zadania, jakim jest wykonywanie zadań będących głównym tematem 19-stu scenariuszy (w trybie Epic Quests). Questy te wywodzą się wprost z heroic fantasy i niejednokrotnie będzie tak, że ta zdrada Elfów, uwalnianie niewolników, poszukiwanie magicznego pierścienia (i do dziury z nim! ;), ugoda z demonem, zabijanie potężnego smoka coś nam będzie jakby przypominać. Warto też nadmienić, że jakkolwiek cele zadań są odgórne i niezmienne, to za każdym razem, gdy będziemy starać się sprostać na przeszkodzie temu stanie coraz to nowy, losowy obraz terenu! Drugim trybem gry, jako że 19 początkowych zadań to nieco przymało, będzie możliwość wykazania się w misjach tzw. freestyle'owych - tu wszystko, począwszy od mapy, a skończywszy na pasującym do niej zadaniu będzie tworzone tuż przed rozgrywką... Trzecim, ostatnim trybem będzie standardowy multiplayer...

W dwóch słowach podsumowania - nie da się zaprzeczyć - Majesty rysuje się obiecująco... Jest strategią, w której większy niż dotychczas ciężar położono na mądre zarządzanie zapleczem bitew, nie ich samych. Ma zachwycić przede wszystkim rozbudowanymi questami, wysoko rozwiniętą sztuczną inteligencją, dopracowanym trybem multiplayer, zaawansowanym technologicznie engine (2D, ale po 200 klatek animacji na każdą jednostkę)... Istotnym odważnikiem, kładzionym na szalę 'za', ma być również to, że polski wydawca Majesty - CD Projekt - zapowiada całkowitą lokalizację gry, w ich zaś przypadku oznacza to naprawdę profesjonalne spolszczenie... Pozostaje więc czekać - po premierze, która ma mieć miejsce w najbliższej przyszłości powiemy coś więcej - jak na razie bowiem nie sposób zgadywać, czy ten wariant strategii czasu rzeczywistego przyjmie się równie dobrze, jak jego mniej skomplikowane Star Craft & Co... □

Microprose
Hasbro

Zupełnie Nowe!

• TALISMAN

Hje hje, kolejny rolplej. Bazuje na popularnej grze planszowej (autorzy szukają właśnie wydawcy konwersji na PC), której sprzedano około 800.000 egz. Zakończenie prac nad konwersją przewidywane jest na początku przyszłego roku. Tym samym widoczne tu screeny na pewno nie oddają w pełni walorów gry... ale i tak wyglądają całkiem nieźle.

• MINI-ZIP I MAKSI-KIOPOT

I znów anonsujemy kolejnego mailowego wirusa - Mini-Zipa, będącego klonem Worm.Explorer.Zip. Wirus wrednie wysyła do każdego, kto przysłał nam list, odpowiedź: "Hi! I received your e-mail and I shall send ou an e-mail ASAP. Till then take a look at the attached zipped docs. bye". A te dołączone do listu dokumenty to nic innego jak wirus...

• DEMISE

Artifact Entertainment ogłosił, iż ich RPG (znowowu?!) Demise, trafia właśnie do tłoczni. A sama gra to wędrówka przez opanowany przez Zło świat. Można się wcielić w ninję, złodzieja, maga etc. Do wyboru 9 ras (m.in. yeti, ogre, saris, troll, olbrzym!). Do przejścia 30 leveli, 500 potworów, do rzucenia 100 czarów. Wszystko w 3D (może poza czarami, te są w 4D:)).

• PLAGE 2000

To kolejny wirus pocztowy. Dostaje się do komputera jako załącznik do listu (oto lista tychże załączników: pics.exe, images.exe, joke.exe, PsPGame.exe, newsdoc.exe, hamster.exe, tamagotxi.exe, searchURL.exe, SETUP.EXE, Card.EXE, billgt.exe, midsong.exe, s3msong.exe, docs.exe, humour.exe, lub fun.exe). Jeśli tylko kliknięmy na tak plik, komputer zostaje zarażony. Na szczęście wirus nie jest złośliwy - ogranicza się tylko do podczepiania do wszelkich wysyłanych z danego kompa listów.

• TRZY MICROSOFTY?!

Są takie pogłoski, że w ramach walki z monopolem, Microsoft zostanie przymusowo rozbity na 3 niezależne firmy (Mi, Cro i Soft? :)). Ale zanim do tego dojdzie (i jeśli w ogóle dojdzie - prawników w Microsofcie jest tylu, że można by sformować kilka dywizji wojska ;)), minie jeszcze sporo czasu.

Messiah

Shootery są bez wątpienia najbardziej kontrowersyjnym gatunkiem gier. Od powstania pierwszej gry FPP (Wolfstein 3D) u jednych mieszkańców naszej planety wzbudzały uczucia histerycznej konieczności odbycia świętej krucjaty i zakazania używania komputerów do grania, a u innych rodziły się uczucia... hmmm... także histeryczne, tyle że związane z koniecznością spędzania dni i nocy przy klawiaturze. Pierwsza grupa była związana z Kółkami Gospodyń Wiejskich oraz bezlitośnie nastawionymi strażnikami moralności, natomiast drudzy należą do grupy społeczeństwa, powszechnie znanej jako gracze. Co to ma jednak wspólnego z grą Messiah?

ELD (np: Edge of Sanity "evolution")

Bardzo dużo. Bowiem Messiah to kolejny, potencjalny kandydat to roli "męczennika" na rynku gier komputerowych. Już od chwili rozpoczęcia nad nim prac jest niemal przesądzone, że wzbudzi on całe mnóstwo kontrowersji. Jeżeli jednak Duke wywołał burzę w szklance wody, Quake sztorm w miednicy pełnej wody, a Blood tajfun w wannie, wypełnionej kranówką, to co wywoła Messiah? Według mnie istny kataklizm. I to nie dlatego, że jest pełen przemocy. Do tego już nawet najbardziej antykomputerowo nastawione babcie przywykły. Szokująca jest natomiast sama fabuła Messiaha. Otóż bohaterem gry, stworzonej przez Shiny, jest tłuściutki (ach, te rubensowskie kształty!) i sympatyczny aniołek o imieniu Bob. Co prawda, jakiś rok temu mieliśmy już do czynienia z grą (Requiem), w której gracz wcielał się w anioła, robiącego porządek na ziemskim padole, ale... Primo, bohater Requiem wyglądał jak Arnold, czyli jakoś nie przekonywał mnie, czy aby na pewno jest postacią z boskimi umiejętnościami. Secundo, fabuła była z lekka niedopracowana i nie trzymała się zbytnio całości. Nie przeczę jednak, że była to gra bardzo dobra. Mimo to Messiah ma większą szansę zamieszać wśród graczy, a także obudzić uśpionych ostatnio "strażników moralności społecznej".

Tak czy inaczej aspekt religijny jest w Messiah dość istotny, a co za tym idzie gra się staje od razu bardziej kontrowersyjna. Szczególnie w takim kraju jak nasz. Wokół Messiaha z pewnością rozgorzeje gorąca dyskusja. Chociażby i ze względu na to, że gra ma być przez rodzimego dystrybutora zlokalizowana, więc nasi swojscy obrońcy moralności będą mieli doskonały pretekst, aby obrzucić błotem dystrybutora za szerzenie przemocy i poglądów antyreligijnych wśród młodzieży. Ale do rzeczy, zajmijmy się samym Messiahem.

Podobnie, jak to miało miejsce w Requiem, nasz mały i grzeczny aniołek zostaje wysłany przez Najwyższego na Ziemię (gdzieś w przyszłości), w celu oczyszczenia jej z wszelkiego zła. Bob jednak wydaje się nie być zadowolony z tego pomysłu (w końcu jest zwyczajnym aniołkiem-szarakiem, a nie napakowanym kolesiem). Tym bardziej, że jego podróż na naszą planetę nie należała do najsympatyczniejszych. Mówiąc otwarcie to chyba sobie porządnie osmalił skrzydła, wchodząc w ziemską atmosferę. W dodatku jego lądowanie nie było zbyt udane. Zanim zdążył wyhamować, zaliczył spotkanie z ziemskim padołem. Pech chciał, że wpadł akurat na patrol policji. Wynik tego spotkania (trzeciego stopnia?) był zgoła nieoczekiwany. Kiedy Bob trochę doszedł do siebie, spojrzał na swoje ciało oraz broń trzymaną w rękach i wyszeptał: "I'm a cop...".

Może i fabuła jak do tej pory przypominała Wam Requiem, ale zarę-czam, że od tej chwili Messiah jest grą, która całkowicie rozkłada produkt 3DO na łopatki. I to zarówno pod względem fabularnym oraz audiowizualnym, jak i grywalności. Muszę jednak w tym miejscu nadmienić (jeżeli do tej pory nie zauważyliście tego po screenach), że Messiah nie jest strzelanką, rozgrywaną w FPP, ale w TPP. Różnica to niby ogromna (ja tam wolę FPP, klimat jest o wiele bardziej zagęszczony, a kamery chodzą o niebo lepiej niż we wszystkich TPP), ale strzelanka to strzelanka. Zresztą Messiah jest tak wspaniałą grą, że bez problemów da sobie radę w konkurencji z rasowymi FPP. (BTW: wydaje mi się, że powoli gry TPP będą wypierać klasyczne FPP. Przykładem może być tutaj kolejny "wielki" tytuł, a mianowicie nadchodzący wielkimi krokami Rune. Ta gra także będzie rozgrywana w trybie TPP).

Prawdę mówiąc to, jak autorzy postanowili ukazać Messiaha, jest bez najmniejszego znaczenia, gdyż liczy się... nowatorstwo i efekt oprawy graficznej i muzycznej. Tak, nie mylicie się, Messiah jest grą nowatorską. Wiem, że to w dzisiejszych czasach brzmi jak herezja i programiści, którzy tryskają nowymi i niezwykłymi pomysłami są na wymarciu. Nie zmienia to jednak faktu, że Messiah rzeczywiście można śmiało uznać za grę nowatorską, a może nawet i rewolucyjną. A to wszystko za sprawą Boba. Otóż Bob może... wcielać się w każdą napotkaną postać! Nie jesteśmy zatem na stałe przywiązani do jednaj postaci, ale możemy ją dowolnie zmieniać. Daje to wręcz nieograniczone możliwości. Prosty przykład: chodziłem sobie jako gliniarz, ale, aby przejść dalej, musiałem otworzyć drzwi. Niestety, dostęp do pulpitu sterującego miał tylko pewien inżynier. Czyżby kłopot? Ależ skąd! Wystarczyło tylko opuścić ciało policjanta i przenieść się w powłokę inżyniera. Potem przycisnąć odpowiedni przycisk i mogłem ruszyć dalej. Biorąc pod uwagę fakt, że w grze bierze udział ponad czterdzieści różnych postaci (m.in. księża, policjanci, prostytutki, tancerki, barmani, lekarze etc.) oznacza to, iż możesz się wcielić w dokładnie tyle postaci! Od gigantycznego Be-

Messiah
Interplay/CD Projekt

hemotha (ach te manipulacje inżynierią genetyczną) po maleńkiego szczura. Cokolwiek w tej grze żyje, może stać się Twoją nową powłoką cielesną. Jakby tego było mało to postacie te są w pełni interaktywne. Możesz się nie tylko w nie wcielać, ale również ranić lub im pomagać (no w końcu jesteś aniołkiem ;)). Ich zachowanie nie odbiega od standardowego, czyli kiedy się wystraszą, to uciekają w panice, a gdy przyjdzie im walczyć z Tobą, to przywołują do pomocy innych i wspólnie Cię atakują. Inteligencja postaci jest dla gracza poważnym wyzwaniem i jestem wręcz przekonany, że przeciwnicy walczą lepiej niż w pozostałych, znanych mi, grach. Nawet potworom w Unreal zdarzają się od czasu do czasu infantylne zachowania, natomiast w Messiah wrogowie zachowują się w sposób trudny do przewidzenia. Chociaż trudny nie oznacza nierealny. Wprost przeciwnie, gdy się nad tym zastanowimy, okazuje się, że ich zachowanie jest jak najbardziej naturalne i sami w takie sytuacji byśmy się tak zachowali.

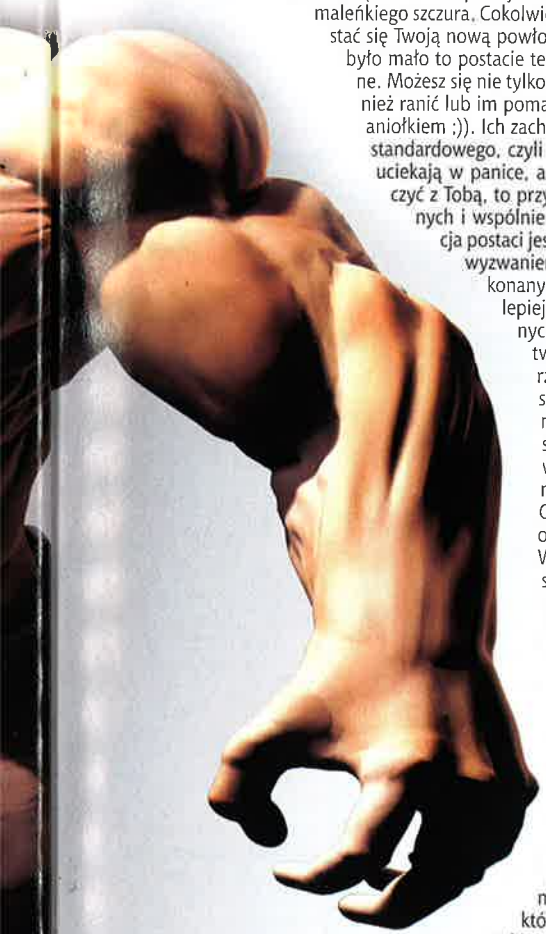
Jak się łatwo domyśleć nasz uroczy aniołek nie chodzi po tym niebezpiecznym, ziemskim padole bezbronny. I nie mam tu na myśli Biblii, która powinna być bronią takiego sympatycznego przybysza z nieba, ale bronie bardziej konwencjonalne i zarazem użyteczne. Jest ich ponad dziesięć i nie stanowią niczego nowego wśród gier tego typu. Bob używa miotacza ognia, bazooki, karabinu maszynowego, min i innych tego typu zabaweczek. Chyba są one jednak skuteczniejszą bronią na przestępców niż Biblia (nawet od wydania kieszonkowego ;)). To co mi się podoba w tych broniach to maleńki szczegół. Zadają one bardzo realistyczne obrażenia, adekwatne do użytej broni. W Messiah nie zobaczysz motywu, gdy po oddaniu kilku strzałów z karabinu, przeciwnikowi urywa się głowa, a ręce i nogi fruwają po ścianach. Nie, takie coś zobaczysz, gdy przywalisz z bazooki lub wróg wejdzie na minę.

Zrobienie Messiaha zabrało programistom Shiny aż dwa i pół roku. Wydaje się, że to bardzo długo, ale gdy zobaczycie Messiah na własne oczy, to zrozumiecie dlaczego tyle czasu poświęcili programiści na stworzenie tak znakomitego engine'u. Messiah prezentuje się od strony graficznej wprost bajecznie! Engine, autorstwa Davida Perry, nazywa się RT-DAT ("real-time deformation and tessellation") i radzę Wam zapamiętać tę nazwę, bo wydaje się, że obok enginów Unreala i Quake a będzie to wkrótce najbardziej rozchwytywany silniczek wśród producentów. Gra chodzi z wprost nieprawdopodobną prędkością 60-90 fps! Zależy to tylko od sprzętu, jakim dysponujemy. Gra została zoptymalizowana pod karty Voodoo 3 oraz TNT 2 i to właśnie na nich wyciąga te 60-90 klatek (hmmm... mój redakcyjny Voodoo 2 miał troszkę gorsze wyniki :)). Jeżeli stać Cię na takie dopałki, to poczujesz się jak... w niebie :). Perfekcyjne animacje postaci, szybki rendering otoczenia, volumetryczne oświetlenie lokacji, ciekawie wyglądający przeciwnicy, każdy został pokryty kilkuset polygonami, to tylko niektóre zalety grafiki. Mógłbym się nad nią zachwycać jeszcze, ale na to przyjdzie czas podczas recenzowania Messiah (ciekawe, kto okaże się tym szczęśliwcem?). Dodam tylko jeszcze na zakończenie, że niestety obecność dopalacza w blaszaku jest tym razem nieodzowna. Nie masz dopalacza, to nie pograsz.

Messiah to z pewnością gra, która będzie jednym z przebojów roku 2000. Oferuje ona graczom kilka świetnych nowinek oraz znakomitą grafikę i dźwięk. Ciężko się od niej oderwać.

Radzę także uzbroić się w dobrą kartę muzyczną. Dźwięk i muzyka w Messiah stoją na równie znakomitym poziomie, co grafika. Jak dotąd palmę pierwszeństwa przyznawałem Sonic Mayhem za muzykę w Quake 2, ale chyba nadszedł czas na zmianę lidera. Muzykę do Messiaha stworzył nie kto inny, jak znany zespół Fear Factory. Przynajmniej część utworów. Resztę skomponował (a także zremiksował kawałki FF) Jesper Kyd. Facet ten wcześniej robił muzykę do gier Segi (m.in. Adventures Of Batman And Robin, Scorcher i Subterrania). Utwory FF i Jepera Kyda są naładowane odpowiednią dawką adrenaliny, a o jakości nie będę się wypowiadał. Było nie było Fear Factory to za Wielką Wodą bardzo znana kapelka, grająca alternative - dance - industrial - metal. Przynajmniej chłopaki tak siebie określają.

Trochę się rozpisałem, a to przecież wrażenia z gry w beta wersję, a nie dział recenzji. Podsumowanie zatem będzie krótkie. Messiah to z pewnością gra, która będzie jednym z przebojów roku 2000. Oferuje ona graczom kilka świetnych nowinek oraz znakomitą grafikę i dźwięk. Ciężko się od niej oderwać. Najłatwiej ją chyba porównać do skrzyżowania Quake z Tomb Raider, ale to mimo wszystko jeszcze coś więcej. Opcja wcielania się w dowolną postać daje niewyobrażalne możliwości. Praktycznie można grać (czytaj przechodzić) w Messiaha na okrągło i się nie znudzi. Nie można przejść obok tej gry z jeszcze jednego, prozaicznego powodu. Messiah poprzez swoją tematykę, mocno związaną z religią, jest kontrowersyjny, ale tak to już jest. Jeżeli chce się na siebie zwrócić uwagę, trzeba być kontrowersyjnym. Messiah nie dość, że jest taki pod względem fabularnym, to jeszcze został maksymalnie dopracowany w sferze audiowizualnej. Dodatkową atrakcją dla polskich graczy będzie z pewnością lokalizacja Messiah oraz niska cena. Nie ma co się zastanawiać. Świnki skarbonki pod młotek i do sklepu! □



... tak podróżujemy

Hokus Pokus Różowa Pantera

Param, param, param, param, param, param, param, paraaaaam... paraparam. Czy pamiętacie tę charakterystyczną melodyjkę? Towarzyszy ona kreskówkom, w których pewien przedstawiciel rodziny kotowatych o niestandardowym kolorze :) zajmuje się rozwiązywaniem kryminalnych zagadek - taki futrzasty Sherlock Holmes. Dzięki wytężonej pracy ludzi z Wanderlust Interactive i polskiego dystrybutora, firmy CD Projekt, do naszych rąk powinna wkrótce trafić gierka, w której różowiastemu detektywowi będziemy musieli pomóc własnymi, szarymi komórkami. Dziś dzielę się z Wami pierwszymi wrażeniami z wersji beta.

Stef

Zanim napiszę cokolwiek o samej grze, muszę wyznać, że jestem w nie lada kłopocie. Z jednej strony bowiem mam pisać o testowej, nie ukończonej jeszcze wersji gierki, więc powinienem ograniczać ilość podawanych informacji. Nie chciałbym, aby ten, komu przyjdzie niedługo recenzować ostateczną postać Różowej Pantery, ze zgryzoty wyrywał sobie (albo, co gorsza, mi:)) włosy z brody (lub skądinąd - salute, Jaspin:)), nie wiedząc, co jeszcze można by o niej napisać. Z drugiej strony jednak dostała mi się gra dopracowana na tyle, że pozostałe jeszcze gdzieniegdzie niedoróbki nie przeszkadzają w najmniejszym stopniu dobrze się przy niej bawić. Ot, problem! Ale nic to, Basieńka, jak mawiał pan Wołodyjowski, bawiąc się zapałkami, może to ja będę ją recenzował? :)

... tak wygląda po akcji ratunkowej...

Zacząć wypada od rzeczy podstawowych. Hokus Pokus Różowa Pantera jest przygodówką :). Nietrudno się też domyślić, że jej klimat bliższy jest znacznie odjechanemu cyklowi o Monkey Island niż, na przykład, Atlantis. Nasz koci przyjaciel będzie miał za zadanie odkręcić opłakane skutki bawienia się magią przez pewnego potomka dentystów :). Ściślej mówiąc, będzie musiał gromadzić składniki niezbędne do zamiany ogra w Nieśmiertelną - Magiczną - Księżniczkę - Syrenkę - Ninja (nie mówiłem, że gra jest zakręcona?:)), wyprowadzenia tejże Nieśmiertelnej - Magicznej - i - tak - dalej z zaczarowanego snu i wreszcie wypędzenie z niej ducha pewnej potwory rodem z greckiej mitologii. Zadanie całkiem, całkiem jak na średnio długą grę...

... a tak lewitując pod sufitem w stanie śmierci klinicznej

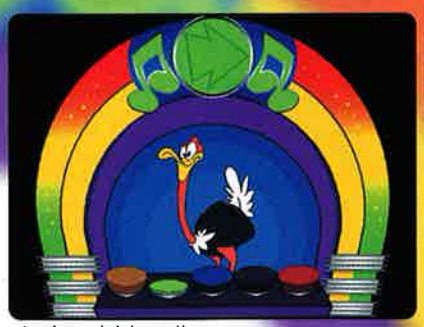
Reklamy zamieszczane w naszym piśmie przez polskiego dytrybutora informują, że Różowa Pantera przeznaczona jest dla młodszych graczy i nie bez powodu. Zagadki i zadania stawiane przed nami nie należą do najtrudniejszych, a u bardzo zawziętych maniaków przygodówek mogą wywołać pobłażliwy uśmiech. Za dowód niech posłuży fakt, że ukończyłem ją w nieco ponad cztery godziny. Nie znaczy to jednak, że gra nie jest ciekawa i śmieszna! Wręcz przeciwnie, były momenty, kiedy niemal spadałem z krzesła, słuchając wypowiadanych przez Różowego (w tej roli Cezary Pazura) tekstów. Gierka jest naszpikowana humorem słownym, a jej spolszczenie fantastycznie to podkreśla. Szczególnie udanie wyszła zamiana niektórych imion na polskie odpowiedniki, co często kładzie na łopatki nawet niezły przekład - tu zostało to przeprowadzone perfekcyjnie! (Mój faworyt to zły czarownik Wiaderny:)). Naprawdę, wielkie brawa należą się firmie CD Projekt za kolejną świetną polską wersję. Co prawda, w testowanej przeze mnie wersji beta zdarzały się momenty, gdy jedna strona dialogu wypowiadała się najczystszą polszczyzną, a druga odpowiadała jej językiem Szekspira i Beatlesów, ale z pewnością nie usłyszycie tego grając w wersję finalną. Żałujcie!;)

Hokus Pokus Różowa Pantera

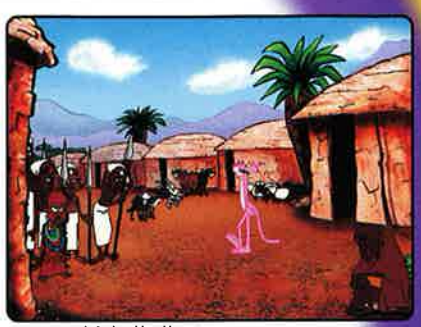
Wanderlust Interactive/ CD Projekt

Szukając magicznych składników, nasz bohater przemierzać będzie rozmaite kraje i krainy świata - od mroźnej Syberii do słonecznej Indonezji. Będzie przy tym korzystać z naprawdę niecodziennego środka lokomocji, ale o tym dowiecie się z recenzji ;). W grze, która ma przecież być przeznaczona dla młodszych graczy, nie zapomniano o walorach edukacyjnych: w posiadaniu Różowej Pantery znajduje się Księga Wiedzy, będąca swego rodzaju przewodnikiem po zwiedzanych lokacjach. Znalazłem w niej mnóstwo ciekawych informacji, podanych przy tym w przejrzysty i - co ważniejsze - strawny sposób. Może to być silny argument w dyskusji z niechętnie nastawionymi do gier komputerowych rodzicami. Inną, dodatkową atrakcją jest szafa grająca, w której możemy w każdej chwili odsłuchać pojawiające się w grze piosenki - są naprawdę fajne, no i śpiewają je znakomici polscy aktorzy i piosenkarze (Majka Jeżowska, Natalia Kukulska, Emilian Kamiński, Tomasz Szwed - jeśli wierzyć zapewnieniom CD Projektu). Wreszcie jeszcze jedna rzecz: dla tych, których przerasta poziom zagadek, autorzy przygotowali system podpowiedzi. Jest on o tyle zgrabnie pomyślany, że ułożono wskazówki w trzy grupy, różniące się poziomem "łopatologiczności". W sytuacjach kryzysowych nie trzeba więc od razu dostawać kawy na ławę - możemy z początku zadowolić się delikatną sugestią. Mam nadzieję, że takie rozwiązanie utrzyma się w pełnej wersji gry, bo na razie hintsy były tylko po angielsku.

... z lewej mała dziewczynka po nieudanym eksperymencie...



... tu możemy posłuchać muzyczki...



... smutno wyglądacie, chłopaki...

Na koniec należałoby wspomnieć o tym, jak prezentuje się Hokus Pokus Różowa Pantera. Zgodnie z oczekiwaniami, poruszamy się po kreskówkowych (bitmapowych) lokacjach, gdzie znalezienie dwóch równoległych do siebie kresek graniczy z cudem :). Tła i same postacie są rysowane znakomicie. Na razie gierka oferowała mi jedynie rozdzielczość 640X480 przy 256 kolorach (czego nie widać, tj. nie widać, że paleta niezbyt bogata), ale chyba jest szansa, że w wersji ostatecznej ujrzymy coś więcej, choć na efekty 3D raczej bym nie liczył. Dźwięk w tym wypadku to przede wszystkim dialogi prowadzone przez bohaterów, a tym nie można niczego odmówić. Kapitalnie słucha się Cezarego Pazury w roli flegmatycznego Różowego, a inne głosy nie wypadają wcale gorzej. Zadbano nawet o to, by mieszkańcy różnych stron świata mówili z odpowiednim akcentem! Troszkę brakuje muzyki (tak, tego słynnego temaciku!) podczas samej gry, ale za to, co jakiś czas, możemy posłuchać jednej ze wspomnianych piosenek. Ogólnie rzecz biorąc, gra wygląda i brzmi bardzo fajnie. Nic tylko czekać aż się pojawi. Młodsi gracze z pewnością ją polubią, a i weterani pewnie nie raz parsknął przy niej śmiechem. Ja parsknąłem. □

Faust

Nie da się zaprzeczyć, że grupa AXEL TRIBE to ludzie ambitni. Mniej więcej rok temu poczęstowali nas grą, opartą na scenariuszu Paola Coelho, którego książki historyczne robią furorę na całym świecie. Gra nazywała się PILGRIM, a jej treścią były przygody młodego człowieka w świecie ambitnych rycerzy, możnych opatów, Inkwizycji i spisków. Wszystko dotyczyło herezji katarów i działo się na południu Francji w XII-tym wieku. Program przeszedł bez większego echa, choć mnie osobiście diabelnie się podobał ze względu na nie byle jaką grafikę i niebanalną treść... przed graczem bowiem nie stawał problem zbawienia świata, ale rozgryzienia niedocieczonej tajemnicy. I oto teraz ci sami ludzie, pod patronatem firmy CRYO, zrobili grę FAUST.

El General Magnifico

Ci, co pamiętają ze szkoły utwór Goethego, powinni wiedzieć, że najnowsze dzieło firmy CRYO niewiele ma wspólnego z klasyką. Tytułowy Faust nie jest wcale uczonym, co zawarł pakt z piekłem, które ustami swego przedstawiciela, Mefistofelesa, zobowiązało się spełniać wszelkie pragnienia zblazowanego doktora nauk wszelakich, dopóki ten nie pozna prawdziwej radości i dopóki gromko nie zakrzyknie: "Jeśli przed jaką złudą myśli moje klękną, i powiedzą <Trwaj chwilo... chwilo, jesteś piękna!> Wtedy twój będę i weź mnie w niewolę, na jakąkolwiek, najstraszliwszą dolę". Nic oczywiście Fausta nie bawiło, dopiero pod koniec sztuki znalazł prawdziwą radość zagoniwszy Mefistofelesa do roboty przy osuszaniu bagien, na których potem mogli się osiedlić ubodzy chłopi. No i oczywiście wynikł konflikt, czy może bowiem być potępiony ten, co nie odnosząc żadnych korzyści osobistych, podjął się prac na rzecz ludzkości? Goethe tak naprawdę nie rozstrzygnął kwestii, pozostawiając sztukę niedokończoną. (Godzi się zauważyć, że dziś Mefistofeles nie miałby żadnych kłopotów z wypełnieniem warunków kontraktu, wystarczyłoby bowiem, żeby - na przykład - załatwił Faustowi udział w jakimkolwiek funduszu emerytalnym, a uczony natychmiast zalałby się łzami szczęścia i niekłamanej radości - jak to przykładnie widać na telewizyjnych reklamówkach). Faust, wedle chłopaków z firmy AXEL TRIBE, jest kimś zupełnie innym, ale problem mamy podobny, więc chyba stąd tytuł gry i odwołanie się do niemieckiego mistrza romantyków.

Akcja gry toczy się w opuszczonym przez pracowników dość osobliwym, wesołym miasteczku. Na początku jesteśmy świadkami sporu pomiędzy jakimś Piotrem a Gabrielem. Chodzi o rozstrzygnięcie, czy byli pracownicy parku rozrywki zasłużyli na Piekło, czy na Niebo, są bowiem co do tego uzasadnione wątpliwości. Faust ma być w tym sporze sędzią, który, myszkując po całym terenie, powinien zdobyć dowody na jedno lub drugie. Mefistofeles zaś będzie jego przewodnikiem, komentującym postępy i ilustrującym je filmikami dotyczącymi przeszłości, które pozwolą nam - i Faustowi - zorientować się jako tako w przebiegu jego śledztwa. Pierwsza sprawa dotyczy zabójstwa jednej ze syjamskich bliźniaczek. Podejrzana jest druga z sióstr, a Faust powinien znaleźć motyw zbrodni. Okazuje się zresztą, że Mefistofeles miał swój udział i w wydarzeniach przeszłych, on bowiem był spirytus movens wielu działań i wydarzeń.

Sam Mefistofeles jest jegomościem w średnim wieku, nieco łysiejącym, o wydatnej szczęce i takimże nosie, stale uśmiechniętym i właściwie, gdyby nie ten uśmiech właśnie, nie byłoby w nim niczego demonicznego. Jest przyjacielski, jowialny, serdeczny nawet i wprawdzie komentuje poczynania Fausta nieco złośliwie, ale nigdy nie wykracza poza granice dobrego smaku. A jednak niepokoi... tym choćby, że takiego jak on jegomościa możemy spotkać na rogu najbliższej ulicy i właściwie nie mamy pewności, że już go gdzieś nie spotkaliśmy... Jego przyjazny uśmiech jest może odrobinę zbyt szeroki... ale to w końcu kwestia gustu. Tak czy owak, przechodzi nas dreszcz.

Zauważacie, w czym podobieństwo naszego Fausta do bohatera dramatu Goethego? Z tamtym Faustem był kłopot, bo zaprzągł piekło do pożytecznej roboty i w zasadzie sam nie odniósł żadnych korzyści z piekielnych posług. Ciężko ocenić jego postępowanie. W grze AXEL TRIBE jest podobnie... Morderstwo siostry bliźniaczki to paskudna sprawa... ale jeżeli jest to siostra syjamska, której obecność nawet w najbardziej intymnych chwilach jest nie do uniknięcia (przyjrzyjcie się tylko klopikowi czy toaletce obu sióstr, a zrozumiecie, co mam na myśli), to jak wtedy wygląda zbrodnia? I czy to w ogóle jest zbrodnia? Takich dylematów mamy w grze więcej...

Wszystko to dzieje się w otoczeniu niezwykle plastycznym graficznie. Dawno minęły czasy, kiedy do robienia gier brali się koledzy programistów, co potrafili narysować konia tak, by z grubsza przypominał konia. (Kiedy kończyłem grę KING'S QUEST IV i twórcy niespodzianie poczęstowali mnie portretem pięknej wróżki, odskoczyłem od ekranu z okrzykiem przerażenia... takich rzeczy nie powinno się było robić bez uprzedzenia!). Teraz grafikę do gier robią prawdziwi mistrzowie w swoim fachu, rysownicy najwyższych lotów, co widać na pierwszy rzut oka. Wnętrza i krajobrazy nakreślono po mistrzowsku, znakomicie rozkładając blaski i cienie, doskonale dobierając barwy... można by mieć tylko pretensję do tego, że bohater przenosi się z miejsca na miejsce nie płynnie, a jakby skokami - ale w końcu to kwestia przyjętej konwencji.

Gra posiada też doskonałą oprawę muzyczną, a kilka głównych motywów muzycznych w całości można wysłuchać z menu podstawowego. Są to klasyczne motywy jazzowe, np. słynne Criminale Tango i jeden romantyczny - Walc Mefisto, Franciszka Lista. Wszystkie w znakomitych, klasycznych wykonaniach.

Dla porządku jeszcze wspomnieć należy, że program oferuje graczowi i pomniejsze przyjemności - z poziomu menu głównego możemy wejść do tzw. Atrakcji, którymi są: Jazda Diabelską Kolejką, Penetrowanie Piekielnego Labiryntu, lub Partia Pokera z Mefistofelesem. Osobiście będę czekał na pełną wersję programu, tym bardziej, że polski dystrybutor (CD PROJEKT) zapowiada całkowitą lokalizację. Ciekaw jestem tylko, komu powierzą zrobienie głosu Mefistofelesa, bo sporo od tego będzie zależało. Musi to być głos prawdziwie diaboliczny. Taki jak w wersji anglojęzycznej... Ale pewnie - jak ich znam - dopną swego. □

Faust
CD Projekt

Time Machine

Herbert George Wells, pisarz fantasta, którego twórczość należy do kanonu literatury fantastycznej, oprócz wielu innych (niewidzialny człowiek, podmorska cywilizacja, znikający sklep z niezwykłymi zabawkami) miał dwa doskonałe pomysły. Pierwszy z nich zrealizował w powieści "Wojna Światów" - to zaś zapoczątkowało całą rzeszę fantastyki, którą nazwałbym bohatersko-batalistyczną. Obcy napadają na bogu ducha winnych Ziemian, którzy się bronią z mniejszym lub większym powodzeniem. Aby daleko nie szukać - za kontynuatorów pomysłu Wellsa można uznać np. George'a Lucasa z jego cyklem "Star Wars". Wariantów jest cała masa - choć można by się oczywiście spierać, czy H.G.W był pierwszym, co wymyślił O.O. (Obrzydliwych Obcych). Nie masz jednak wątpliwości, że Wells był pierwszym, który wpadł na pomysł podróży w czasie.

Simkin

Ciekawe, że o ile inne pomysły, wokół których obraca się cała fantastyka powstały bardzo wcześnie (konia z rzędem temu, co wskaże np. pierwszego podróżnika do gwiazd), o tyle myśl o tym, że "czas jest najprostszą rzeczą" przyszedł do głowy dopiero Wellsowi. Teraz jest już co prawda oklepany, jak panna młoda na wiejskim weselu, ale pierwszy był niewątpliwie H.G. W. Ciekawe, że wysłał swego Podróżnika w przyszłość. Nie tykał przeszłości, spodziewając się może zastrzeżeń w postaci Paradoksu Dziadka, najlepiej przedstawionego - i wykpionego - w takich opowiadaniach, jak na przykład "Ludzie, którzy zabili Mahometa" Alfreda Bestera. Podróżnik Wellsa wybiera się w przyszłość, i do tego tak odległą, że nie łatwo znaleźć w niej jakikolwiek odnośnik do teraźniejszości. Pomysł niesfornego H.G.W zdyskontowali inni - i w literaturze zaroiło się od bohaterów wędrujących przez czasy i epoki z równą łatwością, jak my wędrujemy przez kraje i kontynenty. Jedną z ciekawszych powieści napisał sam Issaac Asimov, publikując ją pod dość prowokacyjnym tytułem "Koniec Wieczności" i dość przewrotnie podchodząc do Paradoksu Dziadka - uczynił bowiem z niego niemal motyw główny utworu. Oczywiście z pomysłu H.G.W skorzystali i twórcy gier komputerowych. Mieliśmy więc rozmaite klony i krzyżówki (Roger Wilco, bohater słynnej serii Sierry "Space Quest", podróżował przez kosmos i przez czas z równą łatwością).

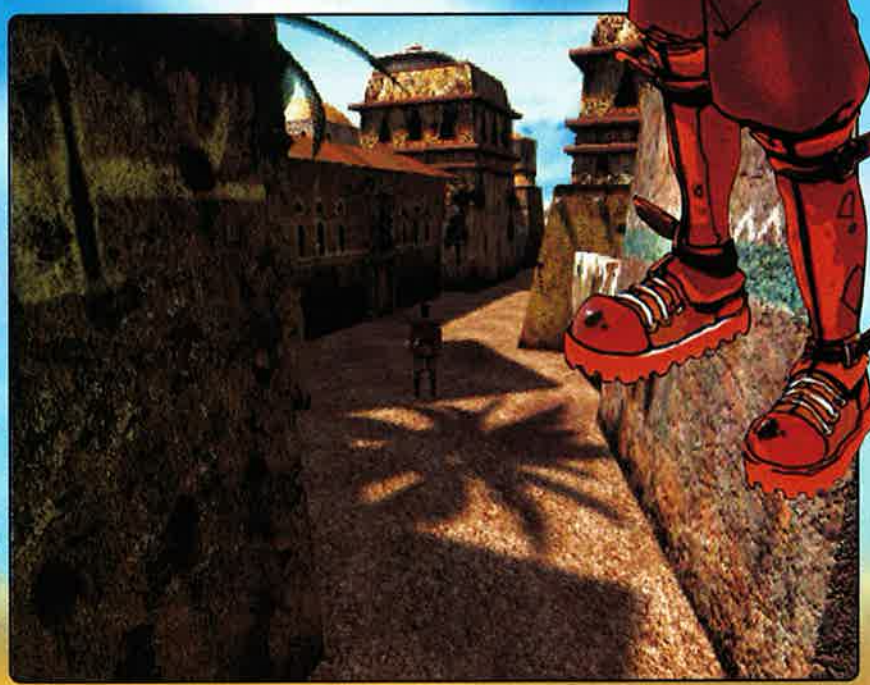
Time Machine

Cryo

Zapowiadane wymagania sprzętowe: Windows 95/98, P II 233 Mhz, 32 Mb RAM

Aż za temat wzięła się firma Cryo.

Firma ta, której fani przygodówek winni są wdzięczność choćby za znakomitą "Atlantis" i jej kontynuację, podeszła do tematu oryginalnie. Bohaterem swej gry uczyniła niesfornego Anglika, H.G. Wellsa. Pomijając wszystko inne, był to człek nietuzinkowy. Jako jeden z pierwszych intelektualistów Zachodu odwiedził Rosję po rewolucji i rozmawiał z Leninem. Był zresztą z przekonań socjalistą utopistą, czemu dał wyraz w swej powieści



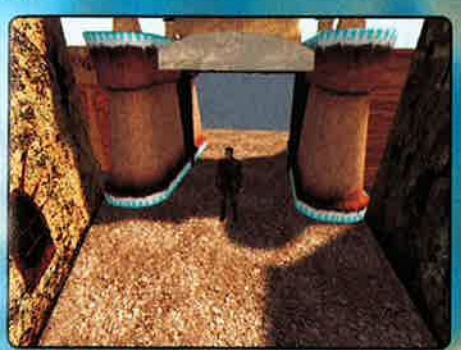
"Utopia". Nigdy jednak chyba nie przyszło mu do głowy, że zostanie bohaterem gry komputerowej!

Boheter gry, onże H.G. Wells, za pośrednictwem swej słynnej Machiny Czasu - która notabene wygląda w grze dokładnie tak, jak w filmie zrealizowanym na podstawie opowiadania Wellsa - zostaje przeniesiony w rok 800.000 po Chrystusie. Machina znika po jego przybyciu, on zaś odkrywa, że Przyszłość wygląda pochyło. Ludzkość walczy o przetrwanie, dręczona dziwacznymi burzami czasowymi, które niszczą wspomnienia ludzi, unosząc je w głąb Rzeki Czasu. Świat jest pustynny, niebezpieczny i tajemniczy, wszystkim doskwiera brak słońca - Wells zaś, walcząc z przeciwnościami, musi odtworzyć równowagę tego czasu i wrócić do własnego. Pograwszy trochę, gracz (i bohater gry) dochodzi do niemiłego wniosku, że owe burze czasowe zdarzają się wtedy, kiedy zaczyna mu się wydawać, iż rozwiązanie zagadki jest na wyciągnięcie dłoni... Okazuje się atoli, iż tylko jedna istota zdolna jest pomóc Wellsowi w przywróceniu równowagi czasu i powrocie do własnej czasoprzestrzeni - jest nią tajemniczy Pan Klepsydry, półbóg Chronos.

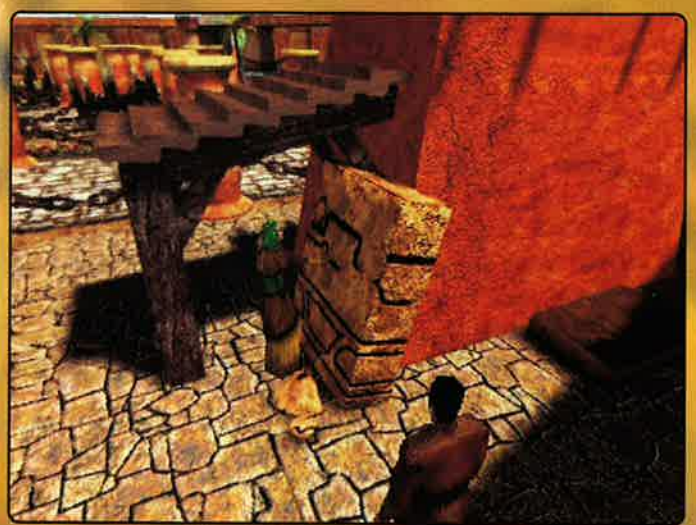
Wszystko to bardzo pięknie się zapowiada, ale jak będzie wyglądało w rzeczywistości?

Na pierwszy rzut oka - doskonale. Grę będziemy oglądać zza pleców głównego bohatera, poruszającego się po rozmaitych krętych uliczkach i zakamarkach - mniej więcej tak.

jak w "Return To Krondor". Ucieszyła mnie opcja napisów dialogowych - zawsze i wszędzie będę powtarzał, że jej brak to zwyczajne świństwo ze strony twórców gry, jakie robią tym, co słyszą mniej doskonale od innych. Temu, co zobaczyłem w wersji bardzo demonstracyjnej towarzyszy całkiem dobra muzyka, brzmiąca nieco futurystycznie, ale tak chyba być powinno. Nie jestem pewien, czy sposób poruszania się i sterowania bohaterem jest najwłaściwszy. Do tej pory w grach firmy Cryo w zasadzie wystarczała mysz, a tu trzeba sięgnąć do klawiatury, ale - jako się rzekło - to, czym na razie dysponuję, to mocno okrojona wersja beta, więc nie jestem pewien, czy tak będzie w wersji ostatecznej.



Twórcy obiecują pono mnóstwo niespodzianek - z których jedną sam obejrzałem. Mianowicie wygląd bohatera zmienia się po przejściu przez burzę czasową, co w końcu jest logiczne. Wysoce też można ocenić AI postaci spotykanych podczas gry - ich zachowanie i miejsca, gdzie się je spotyka - mogą być rozmaite, zależne od naszych reakcji, ale nie tylko. Wiecie, naprawdę wszystko wygląda tak, jakby otoczenie, w którym przyszło się poruszać bohaterowi, żyło własnym życiem. Wygląda na to, że będzie można pograć w Time Machine przynajmniej kilka razy, za każdym razem nieco inaczej niż poprzednio. Pomysł doskonały, choć na razie trudno mi orzec, jak będzie z jego realizacją. Grafika jest, jako się rzekło, przygotowana bardzo starannie i prezentuje się (przynajmniej na tym, co mogłem zobaczyć) bardzo efektownie. Jeśli lokalizacja zostanie zrobiona przed dystrybutora równie poprawnie, jak dokonano tego w przypadku obu części Atlantis, to polscy gracze - miłośnicy przygodówek - dostaną grę, za którą warto pobiegać po sklepach. Sam z dużą niecierpliwością będę na nią czekał. □



Silkolene
HONDA
MOTOCROSS GP

Tak realistyczny
jak żaden przedtem!

Super cena
79,00

POLSKA WERSJA PL

techland
software publisher

BIURO SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ:
tel. (062) 7372748, fax (062) 7372749
http://www.techland.com.pl

Toy Story 2

Parę lat temu, po raz pierwszy w historii kina pojawił się na srebrnym ekranie film, stworzony całkowicie od pierwszej do ostatniej klatki na komputerze. Dzięki animacji komputerowej stworzono wszystkie postacie, scenografię, efekty, otoczenie - czyli wszystko, co w każdym porządnym filmie powinno się pojawić. Jedynie głosy wygenerowane zostały drogą naturalną, czyli wydobywając się z gardzieli lektorów (ale poczekajmy jeszcze z 5 lat...).

Jaspin

Pierwsza część filmu Toy Story, o którym mowa jest we wstępie, wywołała całkiem sporą burzę i spekulacje, czy aby rzeczywiście w przyszłości mogłyby się spełnić marzenie producentów filmowych, którzy zamiast tracić spore sumki na gaże aktorskie, zastąpiliby drogi "towar" realistycznymi animkami. Dzisiaj raczej nikt już nie ma wątpliwości, iż na taki moment długo jeszcze przyjdzie nam czekać, a rozmaite gwiazdy "z ciała i krwi" jeszcze przez długie lata będą mogły bić rekordy w wypłacanych im wynagrodzeniach za rolę. Tym niemniej sam film okazał się sukcesem - co zaowocowało m.in. przerobieniem go na grę komputerową... (oraz planami sequela). Przyznam się, iż nie miałam okazji zetknąć się z grą Toy Story 1, być może dlatego, iż nie mieszczę się już w odpowiednim przedziale wiekowym, którego przedstawiciele zdecydowanie i świadomie jeszcze (nie za namową rodziców) preferują "toystorowate" gry, zamiast zagrywać się w FPP, TPP, RTS czy "mordokrwistoobijacze".

Co tu kryć, grafa kładzie tę grę, tj. ściąga ją z poziomu "dobre!" na orbitę o nazwie "nooo... może być... ale...". Twórcy jakby zapomnieli, że dzieci są wymagającymi klientami, a do tego głównie wzrokowcami. Jeśli jednak uruchomimy mentalne dopalenie grafiki (tj. przestaniemy się czepiać jej braków), to w takim przypadku Toy Story może okazać się całkiem przyjemną grą dla całej rodziny.

Może dziwnie to zabrzmi, ale ja również dobrowolnie, bez żadnego redakcyjnego przymusu, wybrałam do recenzji Toy Story 2 w nadziei na lekką, łatwą i przyjemną rozrywkę. (A także, czego nie ukrywam, liczyłam, iż za jej pomocą zneutralizuję na kilka godzin kuzyna o wzroście poniżej 1.30 m, który wraz z rodzinką postanowił odwiedzić dolnośląskie województwo). Toy Story 2, jak na złość, nie spełniło moich oczekiwań. (Powinnam się już do tego przyzwyczaić, rzadko kiedy, która gra spełnia oczekiwania). Pierwsze rozczarowanie przeżyłam, patrząc na grafikę; moja mina wyglądała jak twarz osobnika, który skonsumował właśnie 2 kg grejprutów, a całość popił szklaneczką octu. Pikseli na ekranie całe zatrzęsienie; pozornie gra wykorzystuje jakąś tam akcelerację, ale śmiem wątpić czy programiści podczas projektowania kodu grafiki do gry, mieli pojęcie w ogóle co to jest "dopalacz grafiki" i czy w ogóle ktoś im kiedyś zaprezentował grę, wykorzystującą akcelerację w pełnym tego słowa znaczeniu. Wszystkie animacje, pojawiające się na początku zabawy oraz po każdym z poziomów, cechuje podobny - niski - poziom jakości technicznej. A sądząc z treści animek, mocno podejrzewam, iż zwyczajnie wykorzystano bezwstydnie fragmenty oryginalnego filmu w grze...

No ale mniejsza o grafikę, ostatecznie w grach liczy się fabuła - a o tej przecież dotąd nie wspomniałam ni słowa. Spieszę naprawić ten błąd! Zabawa podzielona jest na kilkadziesiąt poziomów, przedstawiających różne znane wszystkim miejsca, jak na przykład ulice miasta, plac zabaw, podwórko, plac budowy itp. Główny bohater, którym sterujemy, znany z filmu astronauta Buzz Lightyear, musi pokonać różne latające, pełzające,

mechaniczne przeszkody, aby w każdym z leveli zdobyć gadżet zwany "Pizza Token Ring". Przyznam, że różne sposoby zdobywania pizzy w każdym z poziomów oraz ilość samych pizz do zdobycia podnoszą radykalnie grywalność TS2. Na każdym kroku czekają różne zadania do wykonania: a to trzeba odszukać wszystkie zagubione na podwórku kaczuszki, pokonać plastikowego żołnierza, ciskającego w bohatera rozgrzanym tworzywem sztucznym, pozbierać co najmniej 50 złotych monet i tak dalej, i

Ocena: 6

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Pixar/Disney Interactive

Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 8257151

Internet: http://www.disneyinteractive.com

Wymagania: P166, Win 95/98, 32MB RAM, CDx4

Akcelerator: nie wymagany

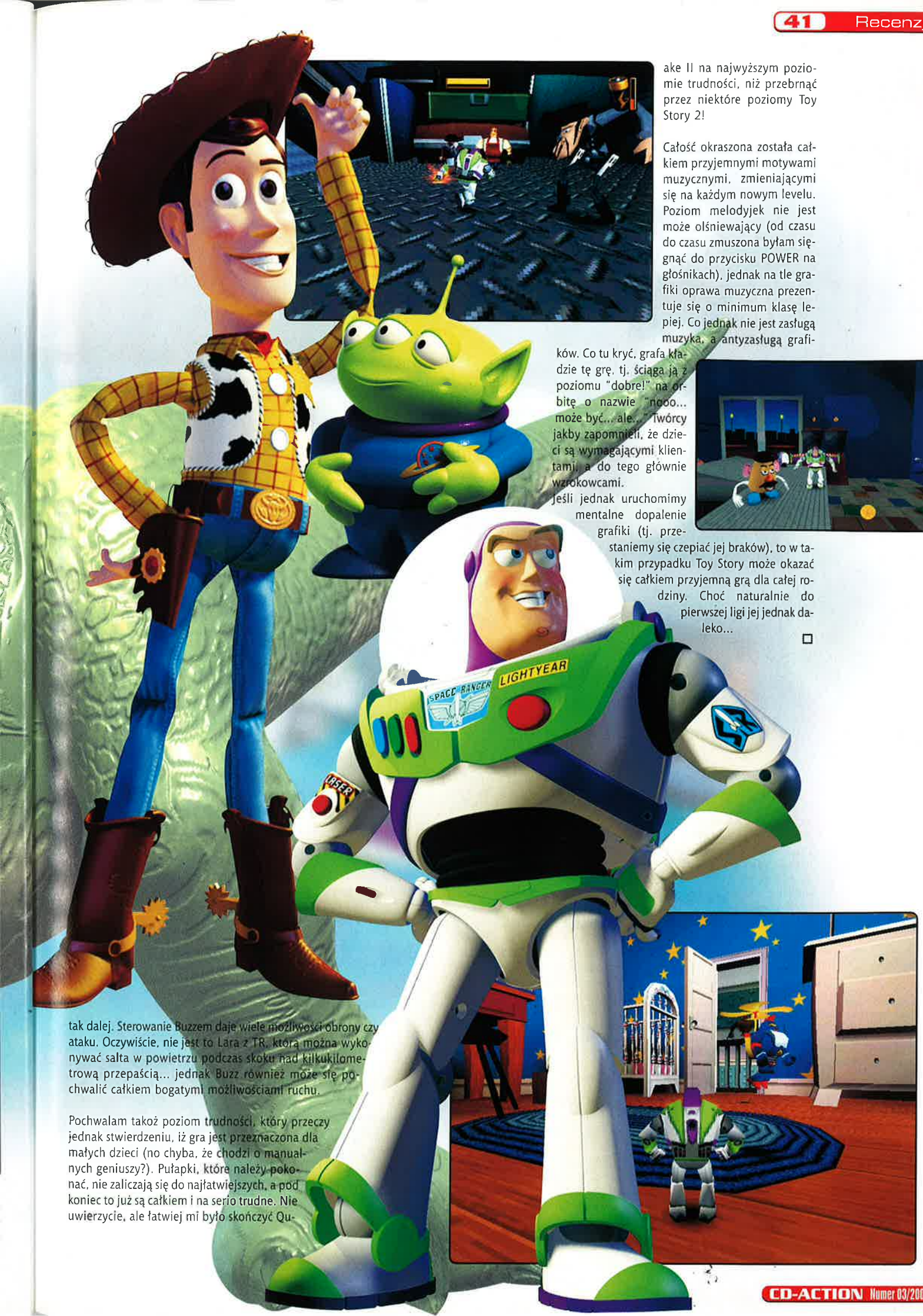
Plusy:
- wysoki poziom trudności
- niezła grywalność
- zróżnicowana muzyka

Minusy:
- techniczna jakość cut-scenek
- grafika
- poziom trudności czasem jest jakby zdrowo przegięty

ake II na najwyższym poziomie trudności, niż przebrnąć przez niektóre poziomy Toy Story 2!

Całość okraszona została całkiem przyjemnymi motywami muzycznymi, zmieniającymi się na każdym nowym levelu. Poziom melodyjek nie jest może olśniewający (od czasu do czasu zmuszona byłam sięgnąć do przycisku POWER na głośnikach), jednak na tle grafiki oprawa muzyczna prezentuje się o minimum klasę lepiej. Co jednak nie jest zasługą muzyka, a antyzasługą grafików. Co tu kryć, grafa kładzie tę grę, tj. ściąga ją z poziomu "dobre!" na orbitę o nazwie "noo... może być... ale..." Twórcy jakby zapomnieli, że dzieci są wymagającymi klientami, a do tego głównie wzrokowcami.

Jeśli jednak uruchomimy mentalne dopalenie grafiki (tj. przestaniemy się czepiać jej braków), to w takim przypadku Toy Story może okazać się całkiem przyjemną grą dla całej rodziny. Choć naturalnie do pierwszej ligi jej jednak daleko... □



tak dalej. Sterowanie Buzzem daje wiele możliwości obrony czy ataku. Oczywiście, nie jest to Lara z TR, którą można wykonywać salta w powietrzu podczas skoku nad kilkukilometrową przepaścią... jednak Buzz również może się pochwalić całkiem bogatymi możliwościami ruchu.

Pochwalam takoż poziom trudności, który przeczy jednak stwierdzeniu, iż gra jest przeznaczona dla małych dzieci (no chyba, że chodzi o manualnych geniuszy?). Pułapki, które należy pokonać, nie zaliczają się do najłatwiejszych, a pod koniec to już są całkiem i na serio trudne. Nie uwierzycie, ale łatwiej mi było skończyć Qu-

RCT Added Attractions Pack

Microprose potwierdza co jakiś czas swoją świetną kondycję, serwując fanom kolejne, bardzo mocne tytuły. Dopiero co pojawił się doskonały menedżer Roller Coaster Tycoon i równie potężna gra Transport Tycoon Deluxe, a już fani RCT mogą ponownie zasiąść do gry, dzięki dodatkowi Added Attraction Pack.

Inquisitor

Gdyby ktoś nie wiedział, ewentualnie spał przez ostatnie dziesięć lat, przypominam, że RCT to gra zbliżona klimatem do Theme Hospital z Bullfroga. Jeżeli kojarzy się wam teraz Theme Park, to jest to jak najbardziej poprawne skojarzenie. W RCT wcielamy się we właściciela i zarządcę parku rozrywki. Nasza rola nie ogranicza się jedynie do inkasowania pieniążków i witania gości u progu. Ta gra wymaga od nas wielu umiejętności. Konieczny jest zmysł estetyczny i umiejętność planowania, a także realizacji budowy - bez tego nie masz szans na zwycięstwo. W RCT trzeba wciąż budować kolejne atrakcje, co jest podstawą sukcesu i magnesem dla gości. Niektóre z konstrukcji są niezwykle skomplikowane i wymagają naprawdę wiele pracy oraz szczypty fantazji. Projektując daną trasę, musimy również pamiętać o innych potrzebach naszych gości, nie wystarczy bowiem obstawić park zjeżdżalniami i kolejkami linowymi. Konieczna jest infrastruktura gastronomiczna, właściwe zaprojektowanie dróżek i alejek, przygotowanie toalet, oświetlenia, zakupienie ławek czy też zatrudnienie i szkolenie sprzątaczek. Równie istotna jest ochrona obiektu (nagminnie zdarzają się akty wandalizmu). Trzeba będzie pomyśleć o miejscu, gdzie utrudzeni goście mogą usiąść, odpocząć, napić się czegoś i zjeść. Stawiając kolejne konstrukcje, wciąż musimy dbać o to, aby park nie wyglądał jak labirynt i z każdego miejsca łatwo było się dostać do wyjścia, czy też obiektów użyteczności publicznej. Pozostaje jeszcze cała masa pracy z projektowaniem nowych atrakcji wesołego miasteczka, czy też ciągła kontrola samopoczucia naszych gości. Wszystko to jest niezwykle ważne, a przecież nigdy nie jest tak, aby miejsce, na którym zlokalizowano park, było idealnie płaskie, pozbawione drzew i innych przeszkód. Każdorazowo jesteśmy zmuszeni do niwelowania różnic terenu, lawirowania między drzewami i wykorzystywania najmniejszego skrawka terenu. RCT nie jest więc łatwą grą, ale dla osłody są chwile, gdy po parku kręci się jakieś pół tysiąca gości, a pieniążki płyną wartkim strumieniem do kasy.

30 dodatkowych scenariuszy i nowe scenerie nie pozwolą Ci się nudzić.

To wszystko i jeszcze więcej znajduje się w Added Atraction Pack. Na płytce znalazło się aż 30 dodatkowych, zupełnie nowych scenariuszy (dżungla, prehistoria). Po pierwsze jednak w kolorowym, charakterystycznie pomalowanym pudełku z grą znajdziecie dość szczegółową instrukcję odnośnie obsługi nowych opcji w grze. Pierwszą z nich jest możliwość wyboru schematu koloru danej konstrukcji (np. kolejki linowej). Dotychczas było tak, że gracz mógł zmienić dowolny kolor, którym pomalowano konstrukcję i robił zgodnie z własną fantazją. Ta opcja pozostała nadal, jednak można również wybrać jeden z trzech dostępnych schematów barw danej konstrukcji.

Warszawska firma CD Projekt wyszła naprzeciw fanom RCT i zlokalizowała grę. Wszystkie wyświetlane teksty w RCT są w języku polskim, również instrukcja została napisana w naszym rodzimym języku. Niestety w planach firmy nie ma na razie RCT Added Attractions Pack, chociaż ostatnie słowo nie zostało jeszcze powiedziane. W każdym bądź razie jeżeli język Elvisa nie jest Twoją specjalnością, możesz spokojnie zawierzyć gościom z CD Projekt.

Pewną ciekawostką, małym, ale interesującym drobiazgiem jest Banner Sign. Jest to po prostu transparent, który możemy powiesić nad dowolną ścieżką. Dodatkowo możemy na nim napisać dane słowo, ot, choćby nazwę naszej atrakcji. Zmieniły się również ścieżki, ale to zobaczycie już sami. Najciekawsze innowacje nie dotyczą jednak opcji technicznych.

Nowe tereny, na których będziemy stawiali miasteczka, są niezwykle górzyste i po prostu trudne do zagospodarowania. Znajdziecie się np. na klifowym, wysokim nabrzeżu. Bardzo wąski pas ziemi i niewiele miejsca w samej wodzie będą zmuszały do tworzenia bardzo wysokich konstrukcji oraz budowli, które przebiją się i znajdą wprost w ziemi. Inna strefa została umieszczona na dnie głębokiego kanionu. Trudności techniczne zmuszają w tym wypadku do tworzenia wielopoziomowych platform i do budowy atrakcji zawieszonych niemal w powietrzu. Komplikacje tego typu to charakterystyczna cecha Added Attractions Pack. Zaserwowano nam jednak całą masę doskonałych, nowych urządzeń, w które wyposażymy wesołe miasteczko. Będą to przede wszystkim nowe typy roller coasterów, włączając historyczne urządzenia typu "Virginia Reel" i "Side Friction Roller Coaster" oraz

nowoczesne, w rodzaju "Steel Twister Roller Coaster" oraz "Steel Wild Mouse". Te wszystkie konstrukcje wymagają sporo pracy. Jak zwykle w większości przypadków mamy już zresztą gotowe schematy-trasy, które można po prostu zakupić i postawić w wybranym miejscu. Oczywiście, mają również swoją podstawową wadę - nigdzie nie pasują, dlatego i tak konieczna będzie samodzielna budowa.

Odnośnie dodatkowych konstrukcji nie można zapomnieć o nowych atrakcjach dla konsumentów. Nie będą psuł wam przyjemności, ale powiem tylko, że już możecie szykować kolejną brygadę sprzątaczy.

RCT Added Attractions Pack to również masa nowych animacji, kilka nowych motywów muzycznych i parę drobiazgów, które na pewno będą dla was miłą niespodzianką. Płytka z dodatkowymi misjami i sceneriami, którą przygotowano w Microprose, na pewno jest doskonałym prezentem dla fanów gry. Bardzo dobrze opracowany dodatek z koszem atrakcyjnych fantów zdecydowanie wart jest tych kilkunastu złociszy. Niestety muszę już lecieć, bo pali mi się miasteczko! Bye! □

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Hasbro

Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 8257151

Internet: http://www.rollercoastertycoon.com

Wymagania: P90, 16 MB RAM, 4xCD, Win 95

Akcelerator: nie trzeba

Plusy:
- świetne, trudne scenariusze
- nowe scenerie
- dodatkowe atrakcje

Minusy:
- konieczność instalacji pełnej wersji gry

WIELKI PINBALOWY TURNIEJ!
3 Sony Playstation, 20 gier PC!
Szczegółów szukaj wewnątrz pudełek!
SLAM TILT
RESURRECTION
Dwa super realistyczne stoły Pinballowe:
Night of The Demon
Demony, wampiry, wilkołaki i inne bestie - jesteś ostatnią nadzieją ludzkości, niebezpieczeństwo czai się w każdym kącie, w każdym grobie i na każdej szubienicy, pokonaj najgorsze monstra tego świata, uwierz, że czary istnieją, i że są naprawdę groźne, pokonaj Demona, władcę podziemi.
The Pirate
Legendarna i tajemnicza Wyspa Skarbów z wszystkimi jej bogactwami czeka na Ciebie, zmierz się z niebezpieczeństwami, pokonaj armadę Royal Navy, nie daj się pożreć rekinom, zdobądź klejnoty i złoto, poznaj życie prawdziwego Pirata.
NISKA CENA 69 ZŁOTYCH NISKA CENA
POLSKA WERSJA PL POLSKA WERSJA
MEDIA LEX
techland software publisher
Wyłączna dystrybucja w Polsce: Techland, Ul. Żółkiewskiego 3, 63-400 Ostrów Wielkopolski
Biuro sprzedaży wysyłkowej: Tel. (062) 7372748, www.techland.com.pl
www.slamtiltresurrection.com
TWENTY FIRST 21 CENTURY ENTERTAINMENT
GANYMEDE TECHNOLOGIES

Final Fantasy 8

CD-ACTION POLECAMY

Kiedy wydano Final Fantasy 7 w wersji na PSX, mówiono, że ludzie kupowali najpierw grę, a potem, aby móc grać - konsolę. Final Fantasy 8, dotychczas w wersji na PSX, sprzedało się w ponad 4 milionach egzemplarzy. Te dane zabijają. Tym bardziej, że właśnie ma się ukazać wersja PC-owa. Czym jest ta gra, że po prawie roku sprzedaży tylko na Playstation, i to głównie w Japonii (w USA grę można dostać od kilku miesięcy), cieszy się uwielbieniem już jednego na 1500 mieszkańców z 6 miliardów zamieszkujących świat?

Xavier

Na początku warto zastanowić się nad tym, co sprawia, że gra się nam podoba. Final Fantasy 8, podobnie jak jego poprzednik, jest grą przygodową-RPG - z silnym wskazaniem na to drugie. Dla ułatwienia załóżmy więc, że grę będą oceniać wielbiciele i przygodówek i RPGów. Dla aktualnych potrzeb zrezygnujemy z opinii maniaków FPP, strategii, gier sportowych i symulatorów. W komisji siedzą więc sami wyjadacze, weterani obydwu, interesujących nas, gatunków. Na pytanie dlaczego dana gra jest dobra? - usłyszymy prawdopodobnie następujące odpowiedzi: bo ma supergrafikę, scenariusz i historie są czadowe; jest kupa współczynników, które można podwyższać; muzyki można słuchać chociażby od tak - dla przyjemności; świat, w którym ma miejsce akcja jest przeogromny i wszędzie można podróżować; bo jest dużo broni, czarów, potworów itp. - chyba wyczerpałem wszystkie możliwe argumenty, a na pewno znajdą się tu najważniejsze. Oceńmy więc Final Fantasy 8 dokładnie podług tych odpowiedzi.

HISTORIA

Cała historia zaczyna się bardzo niewinnie. Jako główny bohater, Squall Leonhart, zakończyliśmy właśnie edukację w specjalnej szkole, elitarnej organizacji najemniczej SeeD. Sama szkoła, zwana Ogrodem, jest prywatnym centrum edukacyjnym dla dzieci i młodzieży w wieku od 6 do 19 lat. Warunkiem ukończenia szkoły jest zaliczenie egzaminu po 15 roku życia, inaczej zostajemy wydaleni z ośrodka. Ale to jeszcze nic. Dla ambitnych przygotowano szkolenie na idealnego wojownika w służbie SeeD. Tam egzaminy są trudniejsze, ale po tym nasz bohater nabędzie unikalne zdolności, jak posługiwanie się magią i stosowanie niekonwencjonalnych sztuk walki. Ale wróćmy do naszego człowieka, Squalla. Po pomyślnym zdaniu egzaminów, staje się on pełnoprawnym członkiem SeeD. Tymczasem jedno z państw - Galbadia - najechało kilka sąsiednich miast i zaczęło je okupować. Na dodatek przejęli oni radiowy nadajnik satelitarny i ogłosili wojnę przeciwko całemu światu. Squall wraz z kilkoma przyjaciółmi zostaje wysłany na pomoc ruchowi oporu przeciwko Galbadii, który zresztą kierowany jest przez piękną, tajemniczą wojowniczkę. Okazuje się, że za całą wojną stoją ciemne moce i sprawy zaczynają się komplikować. Jak na prawdziwą opowieść epicką przystało, na scenie pojawiają się

dawni wrogowie i nieoczekiwani przyjaciele. Dawnych przyjaciół ze szkoły zaczynają łączyć dziwne więzy, a miłość rodzi się w najmniej oczekiwanym momencie.

Scenariusz w serii Final Fantasy był zawsze najmocniejszą stroną gry. Czasami gramy po to, aby maksymalnie napakować naszego bohatera, czy zabić jak największą ilość wrogów. W FF8 gramy dla samej przyjemności zobaczenia, co będzie dalej. Będziemy zaskakiwani przez nagłe zwroty akcji, "duchy z przeszłości", czy nieoczekiwane wydarzenia. W sumie tych, którzy grali w FF7, nie powinno to dziwić . Jedno czego mogli być pewni, w kolejnej części, to równie dobrej, a nawet lepszej historii.

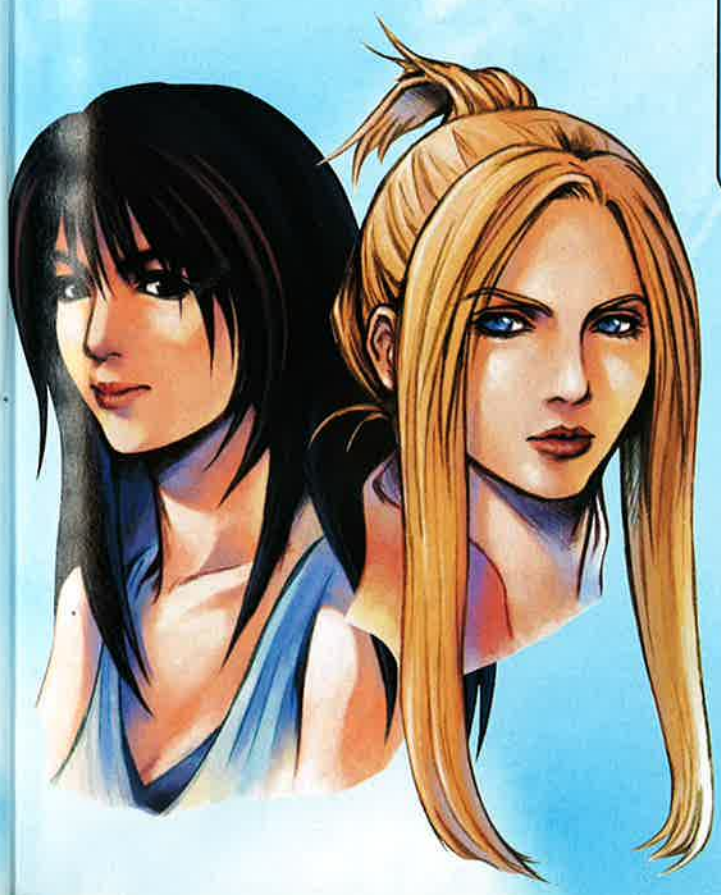
PODRÓŻE

Podczas gry zwiedzimy praktycznie cały świat FF8. Będziemy używali do podróży samochodów, szybkich pociągów, pojazdów latających i własnych nóg. Jak zwykle na mapie umieszczonych jest wiele ukrytych lokacji, gdzie czekają na nas nowe czary, silne GFy i potężni wrogowie. Oprócz normalnego, głównego scenariusza gry, dla wybrednych graczy przygotowano całą masę subquestów, za wypełnienie których możemy spodziewać się nagród. A im dalej, tym trudniej - sama słodycz na nasze wygłodniałe umysły.

RPG - DO PRZESADY

Final Fantasy to przede wszystkim RPG. Oznacza to, że każda z postaci, którymi kierujemy, ma współczynniki, które powinny rosnąć w miarę zbierania doświadczenia. Tu, w porównaniu z poprzednią częścią, zmieniło się bardzo wiele. Przypomnę, że w FF7 gracz miał kilka współczynników, jak siła, wytrzymałość, szybkość itp., które rosły wraz z podnoszącym się poziomem doświadczenia lub po zażyciu jakiejś magicznej mikstury. Gracz nie miał praktycznie żadnego porządnego wpływu na ich regulację. W FF8 sytuacja zmienia się diametralnie. Po pierwsze, na początku gracz nie jest wyposażony w magię i nie może kupić jej w żadnym sklepie. Jedyną możliwością zdobycia poszczególnych zaklęć jest "wyciągnięcie" jej od przeciwnika (specjalna opcja "draw") lub przejęcie ze specjalnych punktów magicznych - "draw points". Jeżeli nawet zdobędziemy jakieś zaklęcie, to możemy użyć je tyle razy, ile posiadamy jednostek danego czaru. Jeżeli zużyjemy wszystkie - koniec, trzeba zdobyć czar od nowa. Na dodatek

mamy możliwość wyboru czy używać czarów na bieżąco, czy połączyć ich właściwości z naszymi współczynnikami (ich ilość została diametralnie zwiększona). I tak, jeżeli połączymy czar ognia ze współczynnikiem "obrona", w zależności od posiadanych jednostek "ognia", zwiększy się nasza odporność na wszelkie ataki ogniowe. Podobnie ma się sprawa z innymi żywiołami. Możemy ewentualnie połączyć czar "blizzard" ze współczynnikiem ataku, uzyskując większą siłę ataku, dodając mu magicznych właściwości. W ten sposób można manewrować praktycznie wszystkimi współczynnikami, łącząc je z różnymi rodzajami magii. Jeżeli nie chce nam się ustawić wszystkiego ręcznie, komputer sam zaproponuje najkorzystniejszą konfigurację, faworyzując do wyboru atak, obronę i magię.



Najważniejsze postacie w grze

Wszyscy bohaterowie są jak widać bardzo młodzi. Jak w dobrym filmie między nimi wywiążą się uczucia miłości, zazdrości i nienawiści. Okaże się, że przeszłość niektórych jest nieoczekiwanie skomplikowana, a oni sami zachowują się w niespodziewany sposób.

Squall Leonhart

Wiek: 17 lat
Broń: Gunblade
Squall jest główną postacią w grze. Cichy, 17 letni chłopak trenuje, aby zostać członkiem elitarnej grupy najemników SeeD. Rzadko obchodzi go coś lub ktoś inny i raczej nie jest rozmownym typem. Jego broń to nowa dla serii Final Fantasy kombinacja miecza i pistoletu (Gunblade). Mówi się, że jego znajomość z Lauguną Loire wzięła się ze snu - ale szczegóły są nieznane. Imię Squall znaczy "przemijająca mżawka", co idealnie pasuje do dominującej cechy charakteru naszego bohatera - jest nią asertywność. Leonhart pochodzi z gry FF3, wydanej tylko w Japonii

Rinoa Heartilly

Wiek: 17 lat
Broń: Blaser Edge
Romantyczna i bardzo ciepła postać, która z czasem zbliży się do Squalla (wątek romantyczny). Rionoa pochodzi z leśnego miasta Timber, które dostało się pod okupację wojsk Galbadii. Nie mogąc pogodzić się z tym faktem, dziewczyna organizuje ruch oporu, zwany "Owl of The Forrest" ("Leśne Sowy"?). Galbadianie jednak przechwytują nadajnik satelitarny i publicznie deklarują wojnę przeciwko całemu światu. Z czasem okazuje się, że za całym zamieszaniem stoi czarownica. Rinoa zgłasza się do SeeD, by uzyskać pomoc w swej krucjacie. Squall, Zell i Seifer zostają wysłani jej na pomoc - tak zaczyna się cała historia.

Zell Dincht

Wiek: 17 lat
Broń: Rękawice (używa pięści)
Bogato urodzony chłopak poszedł w ślady swego dziadka i postanowił zostać żołnierzem. Pomimo bardzo buńczucznego charakteru i braku doświadczenia, jego znajomość wschodnich sztuk walki i zaangażowanie czynią zeń potężnego i wartego zaufania wojownika. Walczy gołymi pięściami.

Seifer Almasy

Wiek: 18 lat
Broń: Gunblade
Bardzo utalentowany i groźny wojownik; jednak przez brak poczucia odpowiedzialności i nieokiełznany charakter, traci możliwość wejścia w szeregi SeeD. Bardzo zazdrosny o karierę Squalla, szybko stawia go na pierwszym miejscu wśród swoich wrogów. Posiada podobną bliznę na twarzy jak Squall i także używa Gunblade'a.

Laguna Loire

Wiek: 27 lat
Broń: Karabin maszynowy
Na początku żołnierz, potem bardzo zdolny dziennikarz. Laguna pochodzi z Galbadii, ale mimo to walczy przeciw niej w szeregach SeeD. Jego powiązania ze Squallem są dość niejasne - ponoć spotkał go we śnie. Jego imię to hołd dla Laguna Beach w Kalifornii.

Selphie Tilmett

Wiek: 17 lat
Broń: Nunchaku
Koleżanka Squalla z klasy. Tajemnicza postać o niejasnej przeszłości. Groźny wojownik

Irvine Kinneas

Wiek: 18 lat
Broń: Shotgun
Student Ogrodów Galbadii, które są odpowiedzialne za przejęcie nadajnika satelitarnego. Trochę zbyt pewny siebie; uznaje się za najlepszego strzelca w organizacji. Samotnik - w głębi serca kowboj.

Quistis Trepe

Wiek: 18 lat
Broń: Wzmocniony bat
Dzięki niesamowitym zdolnościom do walki, wstąpiła do SeeD jako 15-latka. Aktualnie jest instruktorką - szkoliła m.in. Squalla i Seifera.

Cid Kramer

Wiek: 35 lat
Broń: nieznana
Szef szkoły, do której uczęszcza Squall i inni bohaterowie gry. Szanują go tak przyjaciele, jak i wrogowie. Jego wychowankowie uważani są za najlepszych wojowników na świecie.

Edea

Wiek: nieznany
Broń: nieznana
Oczywisty czarny charakter w grze. Wiedźma, która stoi za wszystkimi kłopotami, które nękają naszych ulubieńców. Podobno to za jej podszeptem Galbadia wypowiedziała wojnę światu. U jej boku często pojawia się Seifer. Może są w zmowie?

Przy tym warto wspomnieć tu o GFach, czyli o Guardian Forces. W FF7 kryły się one pod opcją "Summon", tu są naszymi "strażnikami". GFy to demony, duchy i różne magiczne kreatury, które wezwane, będą walczyły za nas. Na początku gracz ma tylko dwa do dyspozycji, lecz w czasie gry może znaleźć ich prawie 20. Charakteryzują się one zwykle dużą siłą ataku i co najważniejsze rażą wszystkich wrogów na raz (co na początku, przy braku czarów zwielokrotniających, jest bardzo przydatne). Atak GFa obrazuje zawsze efektowna sekwencja filmowa. I choćby dla zobaczenia wszystkich ataków GFów, warto je zdobyć (przypomnijcie sobie Rycerzy Okrągłego Stołu z FF7). Wspomniałem tu o GFach, bo ich zdolności magiczne także można łączyć ze współczynnikami postaci. Daje to nowe efekty w postaci zwiększenia siły o kilkadziesiąt procent lub na przykład większej niż zwykle odporności. Nowy Final nie byłby sobą, gdyby także GFom nie dał możliwości uczenia się. Podczas ataków także one zbierają punkty doświadczenia, dzięki którym zwiększa im się jego poziom, a co za tym idzie siła ataku i odporność na ciosy przeciwnika. Podczas przyzywania Guardiana trzeba uważać, bo jeżeli przeciwnik swoim atakiem zredukuje jego Hit Points do zera, nasz GF po prostu umrze. Można go ożywić, ale wymaga to bardzo drogich medykamentów.

GUARDIAN FORCES

Potężne demony, duchy i stwory zza światów, które w razie potrzeby można wezwać, by walczyły za nas. Część powinna Wam być znana z poprzedniej części FF - ale nie brak nowych. Te najsilniejsze są zarazem bardzo trudne do zdobycia - lecz gdy już je mamy, wrogowie mają się z pyszna!

Quezacoatl
Rodzaj ataku: Sztorm z Piorunami
Komentarz: Dostępny od początku gry. Dzięki wyładowaniom elektrycznym jest szczególnie skuteczny przeciwko wrogom mechanicznym. Na początku jest słaby - musi zdobyć sporo doświadczenia, by być realnym zagrożeniem.

Shiva
Rodzaj ataku: Diamentowy Pył
Komentarz: Znana z poprzedniej części gry. Jej atak zamraża przeciwnika. Szczególnie efektywna w walce z wrogiem, pochodzącym z piekła lub stosującym magię ognia.

Ifrit
Rodzaj ataku: Piekielny Ogień
Komentarz: Pierwszy GF, którego zdobywamy w walce. Znamy go z FF7. Atakuje kulami ognia i lawy.

Siren
Rodzaj ataku: Cichy Głos
Komentarz: Coś w rodzaju GF-medyka. Jej głos i gra na cudownej harfie zwiększają liczbę punktów zdrowia i poprawiają skuteczność ataku naszym bohaterom.

Brothers
Rodzaj ataku: Braterska Miłość
Komentarz: Aby stanął po naszej stronie, trzeba pokonać obydwu braci. Bardzo trudny do zdobycia GF! Uzdrawia naszą drużynę i zadaje straty wrogowi.

Diablos
Rodzaj ataku: Mroczny Posłaniec
Komentarz: Dostępny po użyciu Magicznej Lampy. Przyłączy się do nas, jeśli go pokonamy.

Carbuncle
Rodzaj ataku: Rubinowe Światło
Komentarz: GF raczej średniej klasy. Można go uzyskać podczas walki z zamachowcami na Rinoe, używając czaru Draw.

Leviathan
Rodzaj ataku: Tsunami
Komentarz: Zalewa wrogów ogromną falą wody, zmiatającą wszystko na swej drodze.

Pandemona
Rodzaj ataku: Tornado
Komentarz: Władca żywiołu powietrza. Zadaje ogromne straty!

Phoenix
Rodzaj ataku: Uzdrawia i wskrzesza
Komentarz: Wezwać go można za pomocą Phoenix Pinnion (artefakt bardzo trudny do zdobycia). Wskrzesza wszystkich poległych po naszej stronie; wszyscy nasi ludzie dostają też max. ilość punktów zdrowia.

Moomba
Rodzaj ataku: Atak Pazurami
Komentarz: Raczej przeciętny wojownik z niego.

Cerberus
Rodzaj ataku: Antyrakiety
Komentarz: Trójgłowy demon przystanie do nas, o ile go pokonamy. Uwaga: jeżeli użyje na sobie czaru potrojenie... albo go dezaktywujcie, albo pogódźcie się z porażką...

Alexander
Rodzaj ataku: Święty Osąd.
Komentarz: Jeden z najpotężniejszych GF, znany z FF7 - chyba nie trzeba go przedstawiać?

Doomtrain
Rodzaj ataku: Pociąg Bez Powrotu
Komentarz: Tego GFa można sobie... zbudować, o ile dysponujecie odpowiednimi częściami.

Behamut
Rodzaj ataku: Mega Flara
Komentarz: Jak zawsze - pokonajcie go, a będzie Wasz. Atakuje z powietrza, wykorzystując żywioły ognia i ziemi.

Jumbo Cactuar
Rodzaj ataku: 1000 igieł
Komentarz: W sumie nic nadzwyczajnego... taki tam kaktus.

Tonberry King
Rodzaj ataku: Nóż Szefa
Komentarz: Przywódca hordy stworów o tej samej nazwie. Jeśli pokonacie odpowiednią ilość jego poddanych - sam stanie do walki. Gdy pokonacie i jego - dołączy do Was.

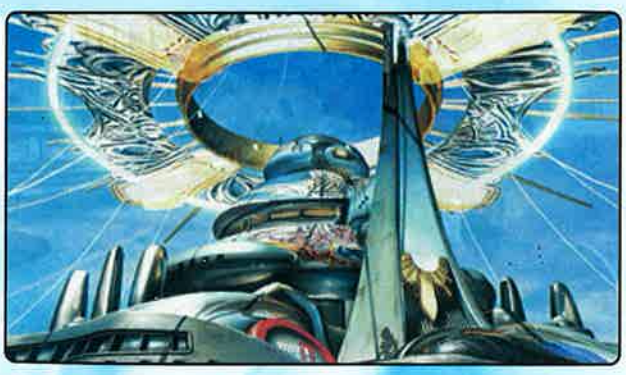
Eden
Rodzaj ataku: Wieczny Oddech
Komentarz: Potężny GF o wielkiej mocy. Ale jeśli chcecie go mieć, musicie pokonać całą serię potężnych demonów.

Odin
Rodzaj ataku: Atak Mieczem Zantetsuken
Komentarz: Nie można go w pełni kontrolować. Pojawia się (jeśli do nas dołączy!) mniej więcej raz na 10 walk i jednym cięciem miecza wykańcza wrogów. Jednak wyraźnie unika walk z bossami...

Gilgamesh
Rodzaj ataku: Atak Jednym z Czworga Mieczy
Komentarz: Zasady ma podobne do Odina - ale nie unika bossów. Siła ataku zależy od rodzaju miecza, którego użyje.

Chockobo
Rodzaj ataku: Atak bezpośredni
Komentarz: Musisz rozwiązać specjalne puzzle, by go dostać. Atakuje może mało finezyjnie (wpada na wrogów), ale nad wyraz skutecznie.

BROŃ



Każda postać ma tylko sobie właściwy rodzaj broni. Przykładowo Squall posługuje się połączeniem miecza i pistoletu, czyli Gunbladem. W trakcie gry można znaleźć instrukcje, jak daną broń zmodyfikować, aby była bardziej skuteczna w walce, lub jakie elementy zebrać, by zbudować nowszy model. Każdy nowy model daje nowe możliwości "ataku ostatecznego"(brake limit), czyli specjalnych ciosów w rodzaju kombo, które zadają przeciwnikowi duże straty. Do najlepszych modeli potrzebne są elementy, które albo rzadko można spotkać, albo trzeba wywalczyć u bardzo silnych przeciwników. Postaci mają swoje indywidualne rodzaje "ataku ostatecznego".

GRA(FIKA)

Warto kilka słów powiedzieć o grafice, bo tu w porównaniu z poprzednikiem zaszły znów wielkie zmiany. Postacie nie są teraz mangowymi ludzikami z wielkimi główkami i dużymi oczyma, ale mają realistyczne wymiary i są świetnie odwzorowane w 3D. Tło pozostało renderowane, ale dało to większe możliwości grafikom na wymyślenie odjazdowych lokacji. W razie napotkania wroga, gra przenosi nas w pełny tryb 3D, gdzie stajemy do pojedynku. Tu dopiero można dostrzec zalety akceleratorów. Wszelkie efekty działania magii, przywołania GFa, czy ataku konwencjonalnego powalają na kolana. Co jakiś czas nasza drużyna trafi na bossa, czyli ważniejszą postać ze strony przeciwnej, wyposażoną już w lepsze zabawki i parametry. Wtedy z obydwu stron rzucane są czary; wywoływane demony, wystrzeliwane pociski, zadawane uderzenia - szał ciał i uprzęży. Im dalej w las, tym nasze postacie i wróg są potężniejsze, dysponują większą liczbą zaklęć i siłą. Walki z godziny na godzinę są więc coraz bardziej widowiskowe.

LAST BUT NOT LEAST

Czego jeszcze można chcieć po dobrym RPGu? Pozostają jeszcze dźwięki i muzyka. Powiem szczerze, że jednej rzeczy mi tu brakuje - gdyby dialogi były nagrane, a nie pokazywane w postaci tekstu - Final Fantasy 8 byłby grą wszech czasów. Ja wiem, że przy tej ilości zajęłoby to kilka płyt więcej, ale cóż - pomarzyć można. Co do muzyki w grze, to kolejny raz fani nie zostali zawiedzeni. Delikatna, łechtająca nasze narządy słuchu, dostosowana do sytuacji - podczas pojedynków mocna i dynamiczna, podczas spokojnych pogadanek - nastrojowa i delikatna. Soundtrack z FF7 zrobił furorę - w tym przypadku też na pewno znajdzie miliony fanów.

EPILOGUE

Co tu dużo mówić - gra skazana jest na sukces. Nie jest idealna, bo żadna gra taką nie jest. Daje jednak poczucie, że gramy w coś wielkiego; cały czas wydarzenia nie dają nam odejść od komputera. Uczulam graczy na syndrom "jeszcze 15 minut..." - bo ranek zastanie Was jak nic przed monitorem.

Ocena: 9+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Squaresoft
Dystrybutor: Mirage Media tel.(022) 616 1551
Internet: http://www.squaresoft.com
Wymagania: P2-233, Win 95/98, 32 MB Ram, SVGA 8 MB
Akcelerator: Baaardzo wskazany!

Plusy:
- fantastyczny scenariusz, wzruszające momenty
- ogromne możliwości konfiguracji gry
- super efekty graficzne podczas walki
- muzyka!!!
- nieco mangowa grafika (dla fanów mangi)
- odmienny w stosunku do FF7 sposób pokazywania walki
- po prostu Final Fantasy!

Minusy:
- oglądanie po raz 98 ataku GF'a (czasem z minutę!) jest nużące
- max. rozdzielczość 640x480
- nieco mangowa grafika (dla wrogów mangi)

Demo na CD 2/2000

KWIECIEŃ 2000

WYDANIE SPECJALNE

REACTOR

12 URODZINY

SAME ATRAKCJE!

3CD

Pełna wersja doskonałej gry!
Pełne wersje programów wartych fortunę!!!
Zestaw gorących dem.

- PODSUMOWANIE ANKIETY CZYTELNICZEJ
- ROZWIĄZANIE KONKURSÓW
- KTO PRACUJE W CDA?

To będzie nasz najlepszy numer!
Czy już go chcesz?

CDA

Demo na CD 2/2000

Dragon Fire: Well of Souls

W zeszły piątek zaplanowałem sobie, że cały weekend spędzę bycząc się w domciu i wypoczywając. Niestety, nie było mi to dane, gdyż - dzięki uprzejmości kilku słabo rozwiniętych intelektualnie mięśniaków - przebywałem na komisariacie policji w charakterze świadka. Cóż, nie jest to moja ulubiona forma wypoczynku, więc dziś rano przyjechałem do redakcji zły jak osa. Pech chciał, że w rączki moje trafiła gierka, która zamiast oderwać mnie na kilka godzin od problemów tego świata, doprowadziła do obłąkańczego rechotu. Jak można tak wspaniale skopać wszystko, co tylko się da?! Kto jest odpowiedzialny za wypuszczenie na rynek produktu, który nawet kilka lat temu nie byłby niczym rewelacyjnym?!

yASiU

Nie mi do tego dochodzić, zadaniem moim jest jedynie lojalnie przestrzec Was przed zakupem tej gry. Od dawna już miałem ochotę pograć w jakiegoś ciekawego ce-erpega i coś na jego temat napisać. Uruchamiając po raz pierwszy Dragon Fire, miałem nadzieję, że wszystko będzie w jak największym porządku. Logo firmy Target Games dotychczas kojarzyło mi się bardzo dobrze - wprawdzie nie z produkcją komputerową, ale to chyba niewiele zmienia. Krótkie interko pozwoliło mi się dowiedzieć, że stoi przede mną kolejne rutynowe zadanie pokonania Wielkiego Zła, żeby wspaniałe dobro mogło znów zapanować na kolejnym ze światów.

Do wykonania tego - poniekąd szczytnego - zadania przygotowuje nas intro, które, posiadając jakiś klimat, straszliwie odstaje od dalszych części gry. Jest całkiem przyjemne w odbiorze i po prawdzie spodziewałem się - zasugerowany intrem - że gra nawet, jeśli nie będzie rewelacyjna, pozwoli na spędzenie kilku przyjemnych chwil w innym świecie. Gorzkie rozczarowanie nie nadeszło z chwilą ujrzenia menu. Nie ma w nim wprawdzie zbyt wielu opcji - ot rozpoczęcie gry w trybie single i multiplayer, załadowanie stanu gry i w końcu ustawianie opcji. Tej ostatniej pozycji menu wyjątkowo nie omówię, bo w sumie niewiele się w Dragon Fire zmieni, nawet gdyby wszystkich tych opcji nie było. Chcąc nie chcąc zaczynam grę...

Jak w każdej tego typu grze, pierwszym krokiem jest wybór bohatera. Celowo nie użyłem słowa "stworzenie", gdyż o takiej możliwości po prostu zapomniano. Może autorzy tak bardzo zasugerowali się sukcesem Diablo, że wprowadzenie takiej możliwości wydało im się po prostu zbędne? Ograniczyli mnie więc do czterech postaci, należących do klasyki gatunku, do którego gra próbuje aspirować. Nie są owe postacie ani zbyt wyraziste, ani zbyt szare; są przeciętnymi herosami z których jeden - za sprawą naszego wyboru - wyląduje zaraz w miejscu, mającym w założeniu zatrzymać go w sobie na zawsze.

Jak pewnie się już domyśliliście, niezależnie od wyboru postaci, lądujemy w tym samym miejscu - w zamkniętej celi z liścikiem mówiącym, iż w bochnie chleba znajdziemy klucz. Już choćby taki drobny szczegół, jak to samo miejsce rozpoczęcia gry dla każdej z postaci, świadczy o niechęci autorów do zbytniego rozbudowania scenariusza. Sposób, w jaki nasza postać dotarła do celi, jest dla każdej z nich całkowicie inny. Jednak czy to jesteśmy byłym przestępcą, czy też szlachetnym rycerzem, zaczynamy naszą krucjatę w tym samym miejscu, a do celu prowadzi nas ta sama droga.

Mógłbym to pominąć, bo i we wspomnianym Diablo scenariusz do zbyt ambitnych nie należał. Tam jednak całkiem przyjemnie zamieniało się przeciwników w

stosy dymiących trupów, a wrażenia wzrokowo-słuchowe nadal należą, według mnie, do rewelacyjnych. Tymczasem już w chwilę po rozpoczęciu gry mamy wrażenie, że przez pomyłkę trafiliśmy na jakąś produkcję shareware i to wcale nie należącą do najnowszych. Nie wiem po co do wyświetlania takiej koszmarnej grafiki potrzebne akceleratory i inne machiny nieziemskie? Dla mnie Ultima 5 na Amidze wyglądała o niebo lepiej! Postacie kuleją, zasób ruchów mają ubogi, nie mówiąc już o przyzwoitym wyglądzie. Wypaczona wola autorów każe nam ową postać prowadzić przez tereny nieciekawe wizualnie; żadną miarą nie nadające się do folderu reklamowego :). Nie dość tego, że są one monotonne i kiepsko dopracowane, to jeszcze prawie całkowicie statyczne. Wprawdzie w menu można włączyć dynamiczne oświetlenie, ale nawet to nie wprowadza ruchu do bitmap, po których porusza się nasza postać. Ostatnim jak widzicie ratunkiem dla tej gry mogłaby być możliwość odreagowania stresów za pomocą walki. Tu na pewno nie pozbędziecie się tego, co Was boli... Pojedynki są żałośnie animowane i nie ma w nich ani krzty realizmu. Wycieńczona więzieniem kobieta zabija uzbrojonego strażnika nogą od krzesła, zanim ten zdąży dziabnąć ją nożem. Nie wspomnę już nawet o fakcie, że denatowi nie można skonfiskować, co ciekawszych elementów wyposażenia.

Resztę buraczków, niedociągnięć i przykładów niezbyt logicznego myślenia pominę. Wydaje mi się, że jeszcze kilka lat temu nie zwróciłbym na to wszystko uwagi, tylko grał w Dragon Fire bez opamiętania. Wiem co mówię, bo nieraz tak robiłem, gry RPG - nawet te kiepskie - dla fanatyka są niczym autografy niejakiego Bartka W. dla fanek pewnego zespołu, w którym młodzieniec ten występuje. Te czasy minęły. Dobrych gry RPG jest sporo, nie trzeba się już cieszyć się czymkolwiek, co ktoś nam rzuci na odczepnego. A niestety Dragon Fire wygląda właśnie na taką, robioną na odczepnego, grę...

Ocena: 3

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Target Games/Computerhouse
Dystrybutor: Target Games/Computerhouse
Internet: http://www.drakar.net
Wymagania: P200, 32 MB, Win95/98, CDx4, DirectX
Akcelerator: Tak

Plusy:
- nie trzeba męczyć się przy tworzeniu postaci :)
- mogą grać dzieci
- łatwo od niej się oderwać, celem np. wyrzucenia śmieci

Minusy:
- grafika delikatnie mówiąc kiepska, dźwięk tudzież
- zajmuje 2 CD... zwykle jest to zaletą, ale nie w wypadku Dragon Fire

GROMADA

REVENGE

Gromada to sztuczna planeta skonstruowana do testowania nowych rodzajów broni i jednostek militarnych. Zadaniem gracza jest przejęcie kontroli nad poligonami doświadczalnymi, mając do dyspozycji jeden z najbardziej wytrzymałych pojazdów na planecie – Kassandrę. Wrogów jest mnóstwo. Są wąsko wyspecjalizowani i bardzo efektywni. Przekonaj się sam czy potencjał i możliwości Kassandry zapewnią Ci zwycięstwo...

GROMADA inc.

Byka® BUKA ENTERTAINMENT

TopWare INTERACTIVE

POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

... już w sklepach – tylko **49,95** zł

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax: (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: zamawiam@bb.topware.pl

trickStyle

Być może zastanawiasz się, jak to jest mieć zdarte kolana do kości albo starte dłonie na asfalcie, niczym marchewka na tarce. Być może nie wiesz nawet, jak to by było walić głową w ziemię i oglądać gwiazdki w dzień. Jeżeli tego wszystkiego nie znasz, to na pewno nie jeździłeś na skateboardzie, czyli po naszemu deskorolce. Fani tego sportu, uprawianego wyczynowo pomiędzy przestraszonymi przechodniami, mogą na chwilę odstawić deskę pod ścianę, ściągnąć skarpetki (i też postawić obok). Proponuję też mocno nasunąć na oczy czapeczkę z daszkiem i dopiero wtedy zasiąść do komputera...

Czarny Iwan

Na rynku wykwitła bowiem nowa gra, której dopuścili się koledzy z Criterion Studios, a nieco pokręcone wątki we wcześniejszych akapitach znaczą tylko tyle, że giera z CS ma wiele wspólnego ze sportem określanym kryptonimem SK8. Tricky Style bo tak nazywa się to cudo, to giera zręcznościowa rozgrywająca się gdzieś w przyszłości. Świat to wielki śmietnik, ludzie - odpadki, a jedyną porządną rozrywkę dają deski o napędzie odrzutowym. Te cudeńka przypominają bardzo hoverboardy z "Powrotu do Przeszłości". Gdyby jednak współczesny nam skater chciał odepchnąć się na czymś takim,

zapewne urwałoby mu nogę. Tak więc technika jazdy na hoverboardzie jest nieco odmienna i przypomina raczej ostry ślizg na snowboardzie.

Odpalając Tricky Style, przygotujcie się na ostre machanie wajchą joya i właściwie możecie przy tym pozostać. Tricky Style to wręcz klasyk zręczności i wyścigów, bez głupich naleciałości w postaci scenariusza, tabel i innych głupot. Rozrywka jest być może nieco odmóżdżająca, ale po pierwsze kiedyś trzeba odsapnąć po kolejnej wizycie na Wybrzeżu Mieczy, a po drugie to już nie mam innego pomysłu.

Jeżeli miałbym na siłę szukać jakiś analogii, to nie znana bliżej firma popełniła kiedyś grę zwaną Snowboard Avalanche. Tricky Style przypomina nieco to cudo, lecz nasz dzisiejszy przebój jest o tyle ciekawszy, że gracz może wybrać sobie decka i dokonać innych eksperymentów na żywym ciele zawodnika.

W grze mamy do dyspozycji dwa tryby zabawy. Pierwszy, klasyczny Single dla jednego kamikadze, któremu zachciało się pojeździć na desce - daje dużo frajdy i właściwie wystarczy 15 minut, aby adrenalina zagotowała się w nadnerczach. Druga opcja jest przeznaczona dla dwóch żywych zapaleńców, którzy mogą zmierzyć się ze sobą i walić nawzajem dechami po głowach. Zanim się rozpędzicie w trybie Single, warto przejść szkołę życia zwaną Practice. Jest to rzeczywiście dobra i konieczna praktyka, przyuczenie do zawodu, bez którego ciężko będzie stanąć nie tylko na podium, ale nawet w jego okolicy. Gra jest bowiem dość trudna, na co wpływ ma zapewne i to, że nie ma tu stopniowania trudności. Praktykujemy w ten sposób, że wykonujemy kolejne zadania w określonym czasie. Musimy nauczyć się klasycznych technik znanych każdemu skaterowi. Przede wszystkim będzie to ollie, czyli skok w górę z nóżkami przylepionymi do decka. W rzeczywistości wygląda to nieco inaczej niż w grze, ale po pierwsze zawodnicy też mało przypominają normalnych ludzi, a po drugie trzeba zaznaczyć, że i tak świetnie odwzorowano charakterystykę ruchu decka i samego zawodnika.

Poza ollie poznacie jeszcze ludge, spin, drill. Są to podstawowe techniki, które, oprócz przyspieszenia i manewrowania, umieszczono w zakresie koniecznych do

opanowania umiejętności. W trakcie gry pojawiają się zresztą nowe tricki, które wykonujemy poprzez kombinacje kilku przycisków. Są one premiowane punktowo, co wpływa na wynik w punktacji generalnej.

Zasadniczo gramy na dwa sposoby. W pierwszym zmierzymy się z przeciwnikiem na half-pipe, czyli odpowiednio ukształtowanej rynnie lub pustym basenie. Na trasie pojawiają się wówczas specjalne punkty kontrolne, które trzeba osiągnąć we właściwym czasie. Jeżeli zaliczysz wszyst-

Wyścigi dla fanów skateboardingu i snowboardingu. Jeżeli nie lubisz tych sportów, lepiej włącz sobie mecz w telewizji i otwórz puszkę z piwem bezalkoholowym.

kie stacje, dostajesz promocje do następnego etapu i tak właśnie toczy się gierka. Drugi typ zabawy to wyścigi, w których biorą udział wszystkie postacie z gry. Dziesięciu skaterów wycisza z siebie siódme poty, by stanąć na najwyższym podium. Co jeden, to większe indywiduum. Istna maskarada. Zawodnicy odziani są w obcisłe, szalenie kolorowe stroje, jednak nie to jest najważniejsze. Cechą charakterystyczną tych kolesi są wielkie jak kalosze Goliata buciory i rękawiczki za duże o kilka rozmiarów. Jak dla mnie, wrażenie jest trochę groteskowe, ale bo to wiadomo w jakim kierunku pójdzie moda za jakieś 100 lat? Chyba dla równowagi jedna z postaci to wycięty chyba z

gazetki skejtowej koleś, ubrany zgodnie z modą tej subkultury i przez to jakoś nie pasujący do reszty plastikowego towarzystwa.

Każdego z zawodników charakteryzują cztery parametry. Są to szybkość, siła, zręczność, atak. Waleczność, której poziom określa ostatni parametr jest o tyle istotna, że na trasie zdarzają się często kolizje i zderzenia. Zazwyczaj wygrywa więc ten, kto ma większe predyspozycje i umiejętności w tej materii (zanim wyruszycie, pograjcie w Franko). Zawodnicy poruszają się i jeżdżą w taki sposób, że dla odbiorcy jest to płynne i niemal naturalne zachowanie. Natomiast nie radzą sobie za dobrze, gdy prędkość spada, a nasz koleś znajduje się na zakręcie lub w jakimś załomie - widać, że coś takiego bardzo go stresuje - zaczyna poruszać się jak chory Pinokio. Nieco inaczej jest w trakcie występów na rampie. Tricki są świetne i widowiskowe jednak tak naprawdę szybko się nudzą. Do tego dochodzi pewien brak płynności, gdy zawodnik wybije się wysoko w powietrze i zaczyna sekwencje kilku tricków. Po pierwsze, za często się wywraca podczas lądowania (mimo dobrej pozycji), po drugie kilka tricków ledwo da się połączyć razem, zaczynają być sztuczne. W sumie lepiej więc ścigać się na trasach. Tych przygotowano całkiem sporo i zadbano, aby niosły ze sobą odpowiednią dawkę emocji. Przede wszystkim są odmienne pod względem charakteru, wystroju, stylistyki. Wyścigi rozgrywają się w kilku wielkich miastach świata na specjalnie wyznaczonych torach. To, że znajdujemy się w określonym mieście poznamy choćby po kamiennej pochodni, którą dzierży w dłoni pewna bardzo charakterystyczna pani.

Tory w Tricky Style przypominają bardzo analogiczne trasy z Wipeout 2097. Równie widowiskowe i dopracowane, mają nawet podobny system power-upów. W pewnych miejscach trasy pojawiają się specjalne strzałki, na które warto najechać. Deska dostanie wówczas dodatkowego kopa, tak, że zawodnik niemal zgubi głowę. Przyspieszenie pozwala wyprzedzić przeciwników i pokazać im kto tu rządzi. Oczywiście, na trasie pełno jest różnego autoramentu ramp, skoczni, tunelów, zakrętów. Oprócz tego typu niemal naturalnych przeszkód pojawiają się inne, dość nietypowe utrudnienia. Mogą to być wraki samochodów, przelatujące tu czy tam auta, wtaczające się tuż przed nos hoverboardu pociągi itp. Atrakcji w tym stylu jest zresztą znacznie więcej, o czym bardzo szybko się przekonacie.

Przy Tricky Style często się płacze i zgrzyta zębami - taki ma już urok. Jednocześnie gra się naprawdę fajnie i ciężko odwrócić oczęta choćby na chwilę. Klimacik podkreśla również doskonale dobrana muzyczka z dynamicznymi partiami techno. Wysokiej klasy grafika, dużo efektów świetlnych, dobry podkład dźwiękowy i przede wszystkim grywalność - to wszystko składa się na mikstur, którą można sobie bez obaw zaserwować prosto w mózg. Efekt murowany, wspaniała faza trzyma jeszcze przez godzinę od opuszczenia stanowiska komputerowego i kolorowego oka monitora. Tricky Style to po prostu fajowska giera na ponure marcowe wieczory, małe lekarstwo na nudę, która nie wymaga studiowania ton podręczników użytkownika. Spróbujcie sami, na pewno nie pożałujecie... □

Ocena: 7

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Acclaim
Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 8257151
Internet: http://www.acclaim.com
Wymagania: P233, 32Mb RAM, 4x CD-Rom, Win95/98
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- ładna graficzka
- 10 plastusiów gotowych do rajdu
- paleta interesujących tricków
- odlot muza
- dobre trasy

Minusy:
- wylała mi się herbata na klawiaturę
- pudełko jest prostokątne
- po 10 h gry zasnąłem
- no nie wiem
- ..... - miejsce na Twój pomysł :)

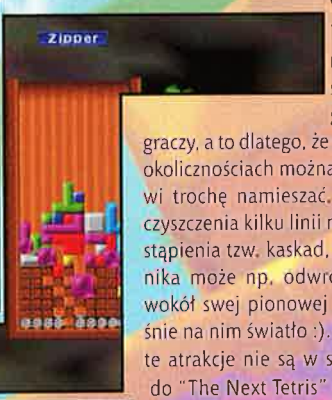
Demo na CD 12/99

The Next Tetris

Dawno, dawno temu, kiedy komputery typu Atari 65XE uchodziły jeszcze za cud techniki, a ich posiadacze otoczeni byli powszechną zawiścią :), rekordy popularności biła gierka, w której celem gracza było układanie kolorowych klocków. Ułożenie pełnej linii równało się jej zniknięciu, a jeśli góra klocków wypełniła cały ekranik... zresztą, po co ja to mówię?! Czy jest choć jedna osoba, która nie słyszała o najpopularniejszej grze wszech czasów: Tetrisie?

Stef

Mimo wszystko zdziwiłem się nieco, gdy Jego Wysokość Naczelny wręczył mi pudełko z kolejnym remake'iem (czy może raczej reanimacją:)) starej jak świat układanki. Było nie było, czasy ośmiobitowych komputerynek dawno już minęły, a firmy produkujące gry prześcigają się dziś w rozpieszczaniu nas coraz to nowszymi pomysłami i efektami. Ale gdy spojrzałem na pudełko i zobaczyłem znaczek Atari, łza zakręciła mi się w oku, a wzruszenie odebrało mowę. Bez protestu zatem przyjąłem nowego Tetrisa i udałem się na spotkanie wspomnień.



Po odpaleniu, moim oczom ukazał się widok żywcem wyjęty ze starego, dobrego Atari (R.I.P.). Również muzyczka, jaką raczy nas "The Next Tetris", nawiązuje bezpośrednio do rozkosznie prostych motywów, jakie "pieściły" nasze uszy z głośników Atarynki. Na pewno niektórzy pamiętają jeszcze, jakich trudności przysparzało upchanie w mikroskopijnej pamięci tego komputerka króciutkich nawet sampli. Efektem tego było powtarzanie w kółko melodyjki o długości 90 sekund - po pięciu minutach można było oszaleć. Ku memu zdziwieniu, w nowym Tetrisie niewiele się pod tym względem zmieniło: melodyjki, przywodzące na myśl rosyjskie piosenki ludowe, ani jakością, ani czasem trwania nie przewyższają odczuwalnie tych, którymi katowano nas dziesięć lat temu!

Odgrzewając jakikolwiek pomysł, twórcy prześcigają się zwykle w próbach uczynienia go bardziej atrakcyjnym. (...) Najczęściej "podrasowując" starą gierkę, ulepsza się w miarę możliwości jej grafikę i dźwięk - ale nie w tym wypadku :(.

Innym ze sposobów podawania starego na nowy sposób, jest ulepszenie i skomplikowanie zasad, jakie daną grą rządzą. Tutaj twórcy nowego Tetrisa wysilili się nieco bardziej. Oprócz klasycznej wersji, do wyboru mamy układanie klocków na czas i na punkty, grę w parach oraz tzw. maratony. Są to po prostu kombinacje poziomów, w których awans do następnej części wymaga zebrania określonej ilości punktów lub "wyrobienia się" w określonym czasie. Nowością są także multimina, czyli klocki złożone z kilku różnych kolorów. Ich wyjątkowość polega na tym, że kiedy spadną na dół, części będące innego koloru niż otoczenie odrywają się od "macierzystego" klocka i - jeśli tylko jest pod nimi wolne miejsce - spadają jeszcze niżej.

W sumie, najbardziej interesującą może stać się rozgrywka dwóch graczy, a to dlatego, że w określonych okolicznościach można przeciwnikowi trochę namieszać. W razie wyczyszczenia kilku linii naraz albo wystąpienia tzw. kaskad, pole przeciwnika może np. odwrócić się nagle wokół swej pionowej osi, albo zgaśnie na nim światło :). Jednak nawet te atrakcje nie są w stanie przykuć do "The Next Tetris" na dłużej - po prostu nauczyliśmy się oczekiwać od gier czegoś więcej. Trochę to smutne, że producenci rzucają na rynek produkty, których najsilniejszym atutem jest siła sentymentu związanego z ich pierwowzorami... Niestety, znaczek Atari na pudełku to za mało, żeby uznać nowego Tetrisa za grę choćby poprawną. Tym bardziej, że w stosunku do klasycznej wersji zmiany są naprawdę kosmetyczne. Krótko mówiąc: kto oczekuje po "The Next Tetris" powiewu świeżości, boleśnie się zawiedzie, jak stało się to moim udziałem. □

Ocena: 3

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Hasbro Interactive, Inc.
Dystrybutor: Hasbro Interactive, Inc.
Internet: http://www.hasbro-interactive.com
Wymagania: P133 MHz, 16 MB RAM, Win 95/98
Akcelerator: nie trzeba

Plusy:
- znaczek Atari na pudełku;) (Atari rulez!)
- nieśmiertelny temat
- wspomnienia...

Minusy:
- żadnych istotnych zmian w stosunku do starego Tetrisa
- grafika i muzyka (!!!) rodem z ośmiobitowców :(
- czas Tetrisa już minął, nie reanimować!

TRIDONIS

- prerenderowana grafika w 16 bitach, alpha channel
- płynna regulacja powiększenia pola walki
- wiele różnorodnych scenerii walk
- duże pola gry
- możliwość gry w trybie multiplayer do 8 graczy
- pory dnia: dzień, zmierzch i noc
- 24 misje do wypełnienia
- obsługa sztucznej inteligencji
- 2 rasy do wyboru: ziemianie lub najeźdźcy
- ponad 50 typów jednostek
- około 30 typów budowli
- surowce, pieniądze, walka z deficytem energii, problemy "mieszkaniowe"

RTS na dwóch płytach za 79⁹⁰

UWAGA! Pierwszy tysiąc nabywców znajdzie w pudełku z grą prezent od firmy - płytę CD z poszerzoną ścieżką dźwiękową!

www.tridonis.com

LK AVALON

ALIEN SYSTEM

Gra do nabycia wysyłkowo oraz w sklepach komputerowych.

L.K. Avalon, skrytka 66, 35-959 Rzeszów 2
tel: (17) 85 67 767
email: office@lkavalon.com, http://www.lkavalon.com

Wymagania: P166, Windows 95/98. Wysyłka do 24 godzin od zamówienia! Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

theme PARK WORLD™

Dobrych kilka lat temu znany i lubiany team spod znaku "byczej żaby" :) stworzył grę, której przeznaczeniem było stać się matką chrzestną całej gromadki późniejszych mutacji. Tematem była budowa i zarządzanie wesołymi miasteczkami, grą zaś - naturalnie - nieśmiertelny Theme Park. Jak wiadomo dobre pomysły niechętnie odkładane są na półeczkę i pozostawiane kurzowi do przysypania. Nic dziwnego przeto, że w przeciągu ostatnich paru dni, zaniedbując podstawowe potrzeby życiowe typu jedzenie czy sen, zagrywałem (do upadłego) w bezpośredniego i jak się okazuje godnie reprezentującego chwalebny ród - Theme Park World.

Gem.ini

Tym, którzy przez ostatnie 10 lat spędzili gdzieś pod grubą warstwą lodów (albo w szafie, albo gdziekolwiek bądź, gdzie jest ciemno i cicho) przybliżę istotę magii Theme Park - fenomenu, który sprawił, że ścieżką wytyczoną przez Bullfrog podążyło wielu innych twórców (ostatnio byli to bodajże guyz z EA i ich RollerCoaster Tycoon). Chodzi w niej, najprościej rzecz ujmując, o rzecz pozornie zupełnie nieciekawą - takie balansowanie pomiędzy wydatkami a przychodem (nieregularnym i niestety, a może na szczęście - nieprzewidywalnym), by nie tylko nie zbankrutować, ale pójść z torbami... pełnymi pieniążków! Nakaz ścisłego przestrzegania nieubłaganych praw ekonomii to jednak tylko jedna strona tego samego projektu; drugą stanowi konieczność starania się, by zarządzany przez nas obiekt był maksymalnie atrakcyjny i efektywny. Tylko wtedy bowiem możemy mieć nadzieję, że tzw. czarna godzina nigdy nie nadejdzie. Brzmi tak sobie, prawda? W takim razie powiem, o co w tym tak naprawdę chodzi - o satysfakcję, jaką odczuwamy, widząc jak sprawnie zarządzany przez nas park rozrywki (juhu!) rozrasta się o coraz to nowe wynalazki, a do kas biletowych szturmują coraz to większe grupy żądnych dobrej zabawy dzieciaków...

Theme Park World jest grą - co już zostało oględnie powiedziane - ekonomiczno-strategiczną. Wbrew jednak temu, co sądzi się o tym typie, czy raczej - co ja zacząłem sądzić o tym typie gier na podstawie paru godzin zabawy w morderczo trudne Pizza Tycoon - nie jest ona trudna do opanowania i obsługi! Nie może to oczywiście oznaczać, że nie ma tu całej gamy mniej czy bardziej zauważalnych czynników wpływających, czy wręcz determinujących rozgrywkę. Przeciwnie - jest ich cała masa, jednak orientowanie się w nich, co wspaniałe - jest zupełnie proste! Ta niełatwa sztuczka udała się autorom dzięki zastosowaniu kombinacji intuicyjnego interfejsu, doskonale przygotowanego systemu kontekstowej pomocy, obecności asystenta i - co być może najistotniejsze z wszystkich wymienionych - za co cześć i chwała rodzimemu wydawcy - faktowi, że Theme Park World jest w całości po polsku! (*) Nie tylko to jednak wpływa na pozytywne odczucie już w pierwszych chwilach gry. Kolejną ważną przyczyną jest fakt, że nie od razu wrzucani jesteśmy na głęboką wodę; grę rozpocząć bowiem można od wyboru tzw. szybkiej gry - akcji. W niej rozpoczniemy z aktywnym już parkiem, a dodatkowo nie będziemy zmuszeni od samego początku martwić się wszystkimi elementami decydującymi o jego atrakcyjności. Część funkcji bowiem została przezornie zdeaktywowana. Zastrzegam zaś - warto, zanim zanurzymy się całkowicie w świecie, gdzie zwycięzcy nie są w stanie przeliczyć posiadanej kasy, przegrani zaś... zresztą, co zresztą może obchodzić kogokolwiek (prócz wierzycieli) to, co robi przegrany! - w każdym razie warto jest zaserwować sobie taką grę na pół gwizdka. Jeśli sprawdzisz się w niej, to jest rozbudujesz swój park tak, by obejmował wszystkie przewidziane na ten tutorial atrakcje - oznaczać to będzie, że niewiele zaskoczy cię w wersji pełnej, symulacyjnej. Doświadczenia i dobre nawyki nabyte w czasie treningu będą procentować...

Czy może być coś dającego więcej satysfakcji niż robienie dużych pieniędzy? A i owszem - robienie dużych pieniędzy w dobrym stylu i na tym, co lubi się najbardziej. I to najlepiej tak, by ci na których robi się te duże pieniądze byli tak zadowoleni, by nie myśleć, że ktoś robi na nich duże pieniądze! :) Na przykład - na dzieciakach w grze i... dzieciakach przed monitorami.

Zanim jednak rozpoczniesz budowę, warto wiedzieć, czym jest taki park rozrywki. Przede wszystkim jest to cudeńko całkowicie niepodobne do naszych rodzimych lunaparków. To najprościej mówiąc, miejsce na ziemi, w którym, opłaciwszy wstęp przy wejściu, możesz spędzić dowolną ilość czasu testując - nieodpłatnie! - kolejne atrakcje. Nie musisz przeto obawiać się, że zabraknie Ci pieniążków, zanim zdążysz odwiedzić wszystkie karuzele, kolejki i tak dalej, i tak dalej... W gruncie rzeczy jedyną rzeczą, o której musisz pamiętać przekraczając bramy tego raju, jest to, że człowiek, by żyć musi jeść - jedzenie zaś jest tu niestety kosztowne. Drugą rzeczą, o jakiej warto pamiętać, jest fakt, że rozpoczynając budowę nowego parku, musisz zdecydować o profilu, jaki zamierzasz realizować. Park rozrywki bowiem to takie dziwne coś, w czym wszystkie atrakcje muszą nawiązywać do jakiegoś ogólnego tematu: kosmosu, czasów prehistorycznych, horroru... Tak więc przygotuj się już na starcie do podjęcia ważkiego, determinującego całą późniejszą grę wyboru. Początkowo wprawdzie Theme Park World da Ci możliwość wyboru spośród dwóch "tematów" - Zaginione Królestwo (prehistoria + motywy indiańskie Ameryki Południowej) i Świat Halloween (jak łatwo się domyślić: horror), jednak, w uznaniu osiągnięć możesz również później otrzymać klucze również do Stacji Kosmicznej i Krainy Czarów. Jest więc w czym wybierać i co tworzyć...

Przyjmijmy, że decydujemy się robić kasę na dinozaurach i pterodaktylach, w trybie gry symulacyjnej. Pierwszą rzeczą, którą zobaczymy po przeniesieniu się na trójwymiarowe, ukazane w perspektywie izometrycznej (charakterystycznej dla produktów tego typu, i skądinąd świetnie się sprawdzającej) pole rozgrywki, będzie brama naszego parku. Obszar za nią jednak będzie zupełnie pusty. Tak jednak ma być; to przecież naszym zadaniem jest wypełnienie go atrakcjami, stanowiskami konkursów, sklepików i elementów pomocniczych (w tym "upiększaczy"), stanowiących dla tego wszystkiego tło, ale i ważny czynnik decydujący o powodzeniu, bądź klęsce projektu. Zacznijmy od wytyczenia głównej alei prowadzącej od bramy parku, dołączmy ścieżki poprzeczne i w tak powstałej kratownicy poustawiajmy, pamiętając o tym, że muszą mieć połączenie ze ścieżkami kolejne, dostępne już od samego początku atrakcje (później, dzięki badaniom zatrudnianych naukowców, dojdą kolejne), parę budek z hamburgerami i napojami oraz - bez czego nie warto otwierać parku - gdzieś w pobliżu wejścia... ubikacje i "dom socjalny pracowników". Pozostaje jeszcze tylko znalezienie paru ludzi: dozorców, mechaników, strażników, klaunów, może od razu naukowca? - i... otwarcie parku dla pierwszych, czekających już przy bramie dzieciaków. Kiedy rzucą się one w kierunku Brucho-skoczni (podstawa dobrego parku... :)) i Małpiego Szału - dostaw jeszcze przy każdej z atrakcji kubeł na śmieci i kamerę wspomagającą tzw. "zabezpieczenie" obiektu. To sprawi, że Twoi pracownicy będą mieć zdecydowanie mniej do roboty, a Ty - mniej pracowników do zatrudnienia...

Ano właśnie - kwestia pracowników. Warto wiedzieć, że ich liczbę można zmniejszyć również i za pomocą szkoleń. Te wiążą się wprawdzie z pewnym wydatkiem, jednak ich umiejętności, a co za tym idzie efektywność powoli, lecz stale wzrasta. I tak sprzątacze, mechanicy i strażnicy będą działać szybciej, efektywniej i mniej się męczyć, klauni - lepiej rozśmieszać, naukowcy - szybciej wdrażać projekty (nowe atrakcje i ich modernizacje). Ci ostatni to zaiste temat na osobną opowieść, skuteczne zaś zarządzanie nimi to sztuka dostępna nielicznym kreatorom parków. To bowiem właśnie dzięki ich staraniom nasz park stanie się nie tylko bardziej niezawodny (kolejne modernizacje), ale co ze względu na osiągane wyniki finansowe - zdecydowanie bardziej atrakcyjny! Ot, weźmy na przykład taki wynalazek: kolejka górska, czyli w tym przypadku Świątynia Gloom (w oryginale brzmi lepiej - Temple of Gloom ;)). Jego zakup i - uwaga! - samodzielne, a przy tym bardzo proste zaprojektowanie toru (układanie trasy kolejki górskiej ze spiralami i pętlami - coś niesamowitego; niemal jak w RollerCoaster Tycoon) da nam ogromny przyrost zachwyconej takimi atrakcjami klienteli.

Warto jednak wspomnieć w tym właśnie momencie, że nie wszystkie atrakcje, a ściślej - wszystkie oprócz, niestety, tych najatrakcyjniejszych - dostępne są drogą wynalazczości. W każdym z parków pozostaje parę cudeniek, które dostępne stają się dopiero po "wykupieniu" ich za coś, co nazwano Złotymi Biletami! Ten złoty bilet to rodzaj nagrody (i motywatora zarazem) za osiągnięcie jakiegoś z celów: to może być na przykład fakt, że na terenie parku bawi 100 klientów naraz, że większość jest zadowolona, ba, może nawet szczęśliwa; że udało ci się, za pomocą chociażby mądrego rozplanowania terenów obsługiwanych przez pracowników, osiągnąć najczystszy i najbezpieczniejszy park na Ziemi... Jak mają się one jednak do atrakcji? Otóż zgromadzone bilety możesz wymienić na prawo do stawiania atrakcji niedostępnych inną drogą! Dodatkowo za każde trzy bilety otrzymujesz coś, co pozwoli Ci dosłownie otworzyć zamknięte początkowo parki: Stację Kosmiczną i Krainę

Czarów. Warto więc, jak widać, starać się, by dzieciaki nie tylko były na terenie parku, ale również, a może przede wszystkim - były szczęśliwe, że tam są! Wspomniałem już uprzednio fakt, że widok na pole gry to standardowy "view" w perspektywie izometrycznej. Jest w nim jednak zarazem coś, co sprawia, że Theme Park World staje się najzupełniej wyjątkowy! To fakt, że umożliwia płynne obracanie pola nie tylko o 90 stopni, ale o dowolny wycinek skali oraz dodatkowo w pewnym ograniczonym zakresie zbliżanie i oddalanie obrazu! Co najwspanialsze jednak, jego elastyczność pozwala na przejście się z kamerą samodzielnie wytyczonymi ścieżkami oraz... skorzystanie ze zbudowanych własną ręką atrakcji! Nie ma zaś nic pełniejszego, zapewniam Was, jak możliwość przekonania się na własnym żołądku, że ten ostry zjazd i podwójna pętla nie były tak dobrym pomysłem, jak wydawało się z zewnątrz... Jak dla mnie ta opcja, będąca przy tym nie tylko odtworzeniem prerenderowanej (jak pozostałe filmiki) scenki, lecz tworzona w czasie rzeczywistym i umożliwiająca interakcję, jest zdecydowanie jedną z największych innowacji Theme Park World. A jeśli już o filmikach mowa - pamiętacie jeszcze pierwsze intro z chłopcem i jego pieskiem? - tu filmiki stanowiące również często nagrodę za wysiłki są nie tylko jeszcze lepsze jakościowo - nic dziwnego, to już ponad 6 lat... ale i śmieszniejsze! Jest ich jednak niewiele... :(

Jedną z ostatnich rzeczy, na którą warto zwrócić uwagę, omawiając Theme Park World, gdyż czyni go pozycją wyjątkową w całym zestawie simów, theme'ów i tycoonów jest fakt, że jeszcze nigdy dotąd nie byłem świadkiem takiego zintegrowania gry tego typu z Internetem! W nim możliwe jest bowiem nie tylko downloadowanie ale i uploadowanie gotowych projektów na serwery! Dodatkową atrakcją może być... spotykanie się w ich obrębie ze znajomymi (na zasadach chat roomów) - w ten sposób pozyskanie znajomych z całego świata staje się całkiem prawdopodobne. Twórcy gry zaś, chcąc jeszcze umotywować twórców wirtualnych parków do bardziej wytężonych prac, stworzyli nagrodę za najlepsze przesłane projekty. Są to tzw. platynowe bilety, których żadną inną drogą pozyskać nie sposób! Te zaś posłużą nam do wykupowania dodatkowych, dostępnych tylko w drodze wymiany za nie atrakcji, a zapowiadane są również i konkursy, w czasie których będą one wygrywać dla swych posiadaczy cenne upominki! Warto więc zakupić grę i (prawdopodobnie zaniedbując obowiązki oraz rodzinę) dać ponieść się entuzjazmowi i radości, jakie ogarniają twórcę już po parunastu minutach zabawy i tworzyć i stać - a nuż uda się wygrać jakiś miły drobiazg...

Theme Park World nie jest jednak grą zupełnie pozbawioną wad. Pierwszą jest zauważalne na sprzętach o nieco przestarzałej już konfiguracji (np. mój domowy C300, 64 RAM i Viper 550) zakłócanie w momencie obrotu ekranu, czy jego szybkim przesuwaniu. Na szczęście w opcjach daje się znaleźć suwak odpowiedzialny za stopień szczegółowości wyświetlanej grafiki. Faktem jest jednak również bezspornym, że gra... ma od czasu do czasu prawo się przytkać - ten nawał ruchomych, liczonych równocześnie obiektów, przywodzący na myśl oglądane z perspektywy lotu ptaka zirytowane mrowisko - mogą budzić podziw. Podobnie zresztą jak ich koncepcja - zastosowanie zniekształceń (super-deformed?) i łuków w miejsce prostych nadaje grafice niepowtarzalny, niezwykle ciepły i sympatyczny klimat. Nie jest ona być może porażająca: jest jednak na tyle dobra, by móc stawiać ją jako przykład dla innych gier tego typu. ...Oprócz może jednego elementu - bitmapowe figurki ludzi w trybie kamery niestety zmieniają się w rozmyte do granic możliwości, lecz wciąż rażące oko grupy pikseli.

Drugim z poważnych mankamentów jest irytujące na dłuższą metę powtarzanie się początkowo niezastąpionego z czasem jednak coraz bardziej nie lubianego wirtualnego pomocnika... Wreszcie trzecim i (jak mniemam) ostatnim burakiem jest pewna irytująca właściwość cen biletów, uprawniających do wzięcia w konkursach. Być może mylę się, ale czy 20 zieleniaków za możliwość rzucenia pileczką w ptaszka (ehem...:)) nie wydaje się Wam czymś niezupełnie wiarygodnym?

W ostatecznym rozrachunku jednak nie sposób nie przyznać, że trafił nam w łapki prawdziwie godny naśladowca Theme Park, będący zapewne dla wielu, podobnie jak dla mnie - najlepszą jak dotąd grą ekonomiczna-strategiczną w ogóle! Znakomita zabawna grafika, wydajny engine, doskonały, bardzo prosty, a przy tym prawdziwie intuicyjny interfejs (polecam stosowanie skrótów klawiszowych) dają naprawdę niezłą oprawę tego, co stanowi istotę tego typu produkcji. Sam rdzeń bowiem to moim zdaniem wzorzec godny kultywowania: gra jest równocześnie na tyle skomplikowana (np. zwiększenie ilości soli we frytkach sprawi, że jakkolwiek damy niewątpliwie zarobić kioskom z napojami, to musimy się liczyć ze spadkiem popytu na same frytki :)), by dać satysfakcję lubiącym wyzwania. Z drugiej zaś strony gra jest na tyle prosta, by czerpać zeń to co zawsze powinno stanowić jej osnowę i główne zadanie - radość. W przypadku Theme Park World jest to zaś tym łatwiejsze, że po prostu nie może być problemów ze zrozumieniem treści komunikatów, czy opisu menu - powtarzam: gra bowiem została znakomicie spolszczona! Znakomicie oznacza w tym

wypadku, że nie ograniczono się jedynie tym razem tylko do podłożenia głosów; tu wymieniono również tekstury z nazwami atrakcji! Słowem dystrybutor odwalił kawał dobrej roboty! Pozostaje więc tylko życzyć im, by również i na rynku polskim utrzymała się pozytywna tendencja z innych krajów; wszędzie wokoło bowiem Theme Park World sprzedaje się na miarę swej jakości - czyli doskonale! Nic dziwnego - ta gra jest naprawdę warta zakupu...

Ocena: 8

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Bullfrog/EA
Dystrybutor: IPS Computer Group
Internet: http://www.ipscg.com.pl
Wymagania: Pentium 266, 64 MB RAM, SVGA 2 MB
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- znakomita grafika 3D (+ bitmapowi "ludzie")
- niezły engine
- cała masa świetnej zabawy!
- łatwość przyswojenia zasad rozgrywki
- spolszczona!

Minusy:
- wymagania sprzętowe

(*) - czemu zatem na screenach widzicie angielskie napisy? Na ten konkurs nie przysyłajcie odpowiedzi. Takie jest życie i tzw. układy. W każdym razie GRAŁEM w polską wersję, na co daję słowo honoru.

Flight Simulator

Latanie zawsze fascynowało. Od najdawniejszych lat ludzie próbowali oderwać się od ziemi. Dopiero XX w. pozwolił w pełni zrealizować to marzenie. Jednak nadal dostępne jest ono tylko nielicznym szczęśliwcom. Szczególne wymagania zdrowotne, skomplikowane egzaminy oraz wysokie koszta ciągle trzymają zdecydowaną większość blisko gleby. W ostatniej ćwiartce obecnego stulecia pojawił się komputer, który może dać chociaż namiastkę "podniebnej przygody". Nawet te minimalne wrażenia, w porównaniu do prawdziwego lotu, jakie dają wszelkiej maści symulatory, ściągają przed ekrany monitorów całe tłumy.

bedmaT

Flight Simulator to już legenda. Pojawił się w bardzo (dla niektórych) zamierzchłej przeszłości, odniósł sukces. Każda kolejna wersja była coraz lepsza. Oprócz grafiki jego szczególną i najważniejszą zaletą była niesamowita wprost realność. Model lotu, wygląd i zachowanie poszczególnych samolotów mają być takie same, jak w rzeczywistości. Wraz ze wzrostem możliwości komputerów, robiło się coraz ładniej i coraz realniej. Nasuwa się tu myśl, że skoro wcześniejsze części były już w stu procentach rzeczywiste, to ostatnia jest "rzeczywistsza niż rzeczywistość" :). To tak, jak w Matrixie. Może są to próby Microsoftu zawładnięcia światem? :) Jednak do rzeczy. Najnowszy Flight Simulator sygnowany jest modną i wygodną liczbą 2000. Wprowadza także pewne innowacje godne tej daty.

Latać możemy wszędzie, prawie cały świat leży u naszych stóp. Do dyspozycji mamy... 20000 lotnisk. Znajdują się tu także wszystkie lotniska (może z wyjątkiem kilku mikroskopijnych) w Polsce. Jak już wcześniej wspominałem, ich wygląd nie rzuca na kolana. Nie ma tu żadnego strzelania, nocnych bombardowań ani dynamicznych pojedynków. Jedynie ludzie kochający spokojny, czysty lot zainteresować mogą się tą grą.

Pierwszą i najważniejszą są jego gi-gan-tycz-ne wymagania sprzętowe. Potrzebujemy 64 megsów na pokładzie jako MINIMUM. Bez tego gra nie ruszy, a i tak dysk gra wówczas jak młot pneumatyczny i widzimy coś, co przypomina pokaz slajdów, niezależnie od tego jaki mamy procek i akcelerator. Do tego gra dość wesoło się instaluje; zajmuje to około pół godzinki. W tym czasie lepiej nie robić nic innego, bo całą zabawę trzeba będzie zacząć od początku. Po instalacji restartujemy kompa, jednak podczas uruchamiania gry następuje jakieś "updatownie filów", trwające... kolejne 30 minut. Bałem się, że będzie tak za każdym razem. Na szczęście nie, uff. Zaczynamy grać, wymagania znowu dają znać o sobie. Kolejną przeszkodą jest procek. Na moim PII 400 wyciągam maksymalnie 20 klatek na sekundę... Nędza. Bez PIII zabawy zbyt wielkiej nie będzie!

A jak wygląda to cudo? Kokpit samolotu zasłaniający 3/4 ekranu i skrawek nieba. Kokpit ów możemy na szczęście dowolnie zmniejszać lub nawet usunąć. Jednak wszystkie wskazania są ważne, trzeba je kontrolować. Tu po raz pierwszy spotykamy się z ową reklamowaną realnością gry. Jeśli latamy Cesną czy szybowcem, zegarów nie ma zbyt dużo i można sobie oglądać widoczki. Pilot Boeinga lub innego wielkiego liniowca raczej nie może sobie na to pozwolić. W czasie lotu można sobie podziwiać krajobrazy, jednak są one dość monotonne. Fajnie natomiast wyglądają duże miasta, ustawienie budynków odpowiada tym prawdziwym. Jednak tylko największe i najbardziej charakterystyczne budowle są w nich odwzorowane. Nie myślcie jednak, że Wrocław czy Warszawa to duże miasta... Bardzo fajne jest odwzorowanie położenia wszystkich miast, nie są one podobne do swoich rzeczywistych odpowiedników, ale są w tych miejscach, w których powinny być. Sympatycznymi szczegółami są dobrze zrobione chmury, woda (czasem płynie pod górę:)) i samochody (nocą świecą światłami).

Przejdziemy teraz do największych plusów gry. Są nimi niewątpliwie jej rozmiary. Tj. rozmiary ofiarowanej nam przestrzeni, a nie ilość Edków z FS2000. Latać możemy wszędzie, prawie cały świat leży u naszych stóp. Do dyspozycji mamy... 20000 lotnisk. Znajdują się tu także wszystkie lotniska (może z wyjątkiem kilku mikroskopijnych) w Polsce. Jak już wcześniej wspominałem, ich wygląd nie rzuca na kolana. Wrocławskie lotnisko to pas startowy, bez drogi kołowania, z jedną budką. A dookoła pustynia. Mieszkam niedaleko, więc wiem, że przedstawia się to trochę inaczej. A Wrocław to tylko niewielka plama na ziemi. Jest to kolejny problem FSa -

gdy tylko wyleci się za jakieś NAPRAWDĘ duże miasto, takie jak Nowy Jork czy Londyn, to wygląda jakby trafiło się nad XVII Ukrainę. Step szeroki, którego okiem sokolim nie zmierzysz... i niewiele poza nim.

Kolejny plusik to samoloty, są szczegółowo dopracowane. Do wyboru mamy osiem sztuk i jeden helikopter. Są to: Cessna 182s, Cessna 182RG, Learjet 45, Boeing 737-400, Boeing 777-300, Extra 300S, Concorde, Sopwith Camel i Bell Jetranger III. Daje do bardzo dobry przekrój poprzez

2000

różne typy maszyn, od starego Sopwitha poprzez Cessny i odrzutowego Learjeta do wielkich Boeingów i niesamowitego Concorde'a. Mógłbym tu zacząć pisać o niesamowitej realności latania. Szczerze mówiąc, skąd mam wiedzieć jak lata się dwupłatowcem myśliwcem z I wojny albo jak reaguje Concorde na przeciągnięcie? :) Nie jestem pilotem (żałuję), bo może wtedy napisałbym coś o tym coś NAPRAWDĘ fachowego. A tak powtórzę słowa dziadka, pilota wojskowego, pułkownika: "Samolotem to latałem, ale co tu się dzieje to nie rozumiem". Nie mam więc pojęcia, czy model lotu wszystkich tych zabawek jest poprawny. Na pewno stwierdzić można, że Cessna reaguje na sterowanie całkiem inaczej niż Boeing, ma mniejszą bezwładność i akrobacje też jakoś lepiej wychodzą, zaś lot na dowolnej maszynie wymaga ciągłej koncentracji.

Nasz przelot charakteryzuje się mnóstwem opcji. Wszystko możemy dokładnie zaplanować, włączać i przestawiać. Takie parametry, jak pora dnia, pogoda, lotnisko startowe i docelowe, to tylko niektóre z możliwych. Zanim wystartujemy, musimy wykonać czynności przedstartowe, które odhaczamy w notesie. Potem tylko pozwolenie na start i... musimy nauczyć się latać. Proponuję zacząć od czegoś małego. (Weterani poprzednich części FSa nie muszą). Duże liniowce to nie przelewki, poza samym lotem zajmować musimy się też mapami, GPSem... Wszystko to byłoby zbyt trudne, gdyby nie 200 stronicowa instrukcja i misje treningowe, gdzie wszystko powoli wbijają nam do głowy. W grze występuje też tryb "adventures": tu przydzielane nam są gotowe zadania, które mamy wykonać. Są one mocno zróżnicowane: od latania Concordem, przy ograniczonej widoczności, do lądowania w środku Londynu :) Cessną.

Bardzo ciekawą rzeczą, związaną z FSem, jest możliwość ściągania z internetu sporych ilości różnorakich dodatków. Ściągać można nowe samoloty, najprzeróżniejsze konstrukcje (stopień ich wykonania jest czasem zbyt niski), dostępne są także szczegółowiej opracowane mapy. Jest to chyba najciekawsza rzecz, w końcu niemrawo wyglądająca np. Warszawa, przeistoczyłaby się w miasto prawdziwe i tętniące życiem. To byłoby coś! FS 2000 oferuje też multiplayera, w symulatorze to wszelko standard.

Flight Simulator 2000 jest grą szczególną, przeznaczoną dla prawdziwych maniaków. Ale raczej tych od lotnictwa cywilnego. Nie ma tu żadnego strzelania, nocnych bombardowań ani dynamicznych pojedynków. Jedynie ludzie kochający spokojny, czysty lot zainteresować mogą się tą grą. To gra dla ludzi, którzy chcą poznać pracę pilotów linii pasażerskich czy małych awionetek. (No i mają sporo kasy na upgradeowanie kompów). Inni znudzą się nią zbyt szybko, więc jeśli jeszcze nie znasz nazw wszystkich polskich lotnisk, sygnału wywoławczego pilotów Rusfłotu czy imienia najzgrabniejszej hostessy LOT-u, omijaj tę grę z daleka. Jednak, jeśli na chociaż jedno z tych pytań odpowiedziałeś poprawnie, powinieneś mocno się zastanowić. Gra ma wiele zalet. Można polatać nad Polską, ściągnąć z Internetu rzeczywistą pogodę, przelecieć nad Oceanem Atlantyckim. Więc kupuj PIII i parędziesiąt MB Ramu - i w drogę, to znaczy w kanał powietrzny :).

Ps. W stopce podałem (przy wymaganiach) konfig minimalny (z pudełka) i... sensowny, tj. taki, na którym da się już jakoś pograć... □

Ocena: 6

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Microsoft

Dystrybutor: Microsoft Polska tel. (022) 6286924

Internet: http://www.microsoft.com

Wymagania: 64/128 MB, P166/PIII500, CDx4/24, DirectX, Win95/98

Akcelerator: koooniecznyyy!!!

Plusy:
- realizm
- duża ilość lotnisk
- dopracowane samoloty
- możliwość ściągnięcia ciekawych dodatków z internetu
- wielkość gry

Minusy:
- wymagania sprzętowe!!!!!!
- joy (najlepiej wolant) nader wskazany
- "pustynie" między miastami
- ...realizm (a co?)

Symulator walk samolotów z pierwszej wojny światowej.
12 autentycznych maszyn.
Zróżnicowane misje.

Gra przygodowa osadzona w świecie magii i czarów.
Mnóstwo oryginalnych i ciekawych zagadek.

Przygodowa gra walki w fascynującym renderowanym świecie 3D

L.K. Avalon
skrytka 66, 35-959 Rzeszów
tel: (17) 856 99 12
email: office@lkavalon.com

Wymagania: P166, Windows 95/98, CD (ACM1918 dodatkowo akcelerator 3D)
Wysyłka do 24 godzin od zamówienia!
Doliczamy 7 zł kosztów pocztowych.

www.lkavalon.com

Bugs Bunny Lost in

Nasz króliczek po raz kolejny wkąpał się po same uszy w nielichą aferę. Jak zwykle jego dwa radary zdały się psu na budę i zaprowadziły naszego, uzależnionego od marchewki, kombinatora w zupełnie inne miejsce niż to, w które chciał się dostać. Tym razem nasz uczesty bohater trafił do pewnej stodoły, w której jakiś gamoniowaty geniusz wykłopał sobie w przerwie obiadowej dziwną maszynę (conajmniej) nie służącą do przerobu ziemniaków na wiadomo co!. Choć maszyna ta nie służyła ani do wyrobu, ani do przetwarzania, ani do obierania, czy chociażby do zjadania marchewki, to mimo wszystko okazała się godna uwagi, bowiem pozwalała odwiedzać miejsca, w których roi się od prawdziwych złotych marchewek! Pozostaje zatem zadać sobie fundamentalne pytanie - czym napędzana jest owa maszyna?

Mr Jedi

Przygodowo-platformowa gra 3D: tak określają ją najkrócej twórcy i właściwie jest to najcelniejsze podsumowanie tego produktu. Nooo, ale oczywiście to za mało, aby dać pojęcie o grze, trzeba jeszcze (zjeść marchewkę?) w nią zagrać. Najlepiej kilka razy. Dobrze więc, niech będzie - w takim razie... zagrajmy...

Jak już niechcący wykłapałem się na wstępie, nasz skróliczony intrygant wpakował swój zaogonkowany zadek do pewnej maszyny, która ani nie produkowała marchewek, ani ich nie przetwarzała, ona nawet nie była marchewką! Maszyna ta okazała się bowiem wehikułem czasu i porwała Królika Bugsa do... Nikąd. Głupia nazwa, prawda? - Bugs również tak pomyślał, a że nigdy nie dawał za wygraną, tak i tym razem postanowił jakoś się wyplątać z tej sytuacji. Jak dowiedział się zaraz na wstępie od pewnego czarodzieja, który czarował jak mało kto (bo był jedynym kolesiem w okolicy z taką gadaną), nasz króliczek musiał zebrać w różnych dziwnych miejscach specjalne budziki oraz złote marchewki, gdyż tylko dzięki nim będzie w stanie powrócić do właściwego miejsca i czasu. I uwierzcie mi, oklepanie maski temu kolesiowi nic tutaj nie zmieni, ta wredna kreaturka będzie się za nami ciągać jak woń po okolicy i nie popuści nam choćby jednego czasomierza marki cebula. Na pocieszenie dodam, że oklepać michę będziemy mogli pomocnikowi naszego czarodzieja, ba! - będziemy musieli to uczynić, żeby zdobyć kilka marchewek! (Cel uświęca środki?) A ten kurdupel z dużym kapeluszem i przydługimi szatami będzie się cieszył, jak Marsjanin bateryjką, nawet jak mu wskoczymy na czerep i przydzwonimy w siedzenie. Ale o tym już musicie przekonać się sami.

Królik Bugs w platformówce 3D - niezła zręcznościówka i spora dawka dobrze znanego humoru.

Rozpoczynamy zatem naszą rozgrywkę. Zaiste jest ci ona 3D, zależnie od posiadanego sprzętu, możemy sobie ustawić grę w małym okienku lub na pełnym ekranie z kartą grafiki 3D lub bez niej. W porywach geniuszu możemy nawet stanąć na rzęsach. Gdy dokonamy już tego wiekopomnego wyboru, czeka nas na przemian cała seria trójwymiarowych animacji i poziomów rozrzuconych tu i tam. Jedno i drugie (animacje i poziomy) wygląda podobnie, różnica polega tylko na tym (uwaga - tutaj mogę co poniektórych zaszokować, więc proszę usiąść), że filmiki tylko oglądamy, a na poziomach możemy sobie pograć. (Już możecie wstać). (A jak ktoś nadużył napojów - np. soku marchewkowego - to może spróbować i na odwrót). Całość została bardzo zręcznie połączona w taki sposób, że oba te elementy bardzo płynnie i niemal niezauważalnie wzajemnie się przenikają. No dobra, dosyć tego nudzenia, wiadomo przecież, że najważniejsze są tutaj marchewki, więc na nich się skoncentrujmy. OK., OK, niech będzie, o samej grze też trochę powiemy.

Sytuacja wygląda tak. Poruszamy się maszyną czasu po różnych dziwnych miejscach, rozrzuconych po uniwersum, uciekamy przed zakręconymi przeciwnikami, mającymi w oczach mord ("ty wstętny króliku!") i zbieramy niezbędne gadżety (wspomniane już budziki i złote marchewki, a i klasycznych marchewek nie zabraknie). Przy okazji spotykamy starych znajomych, znanych z tego megapopularnego serialu telewizyjnego. Wszystkich lokacji jest ponad 21 (no bo kto je dokładnie zliczy, jeśli bez przerwy nas w głowę biją?) i na wszystkich spotkamy ten sam absurdalny humor, za który tak bardzo kochamy opowieści z Królikiem Bug-

Time

sem. A zatem nie zdziwcie się, gdy przy podnoszeniu złotej marchewki na głowę gwizdnie Wam wielkie, ciężkie kowadło, a na dokładkę oberwiecie maczugą od szwendającego się obok kurdupla z kaskiem większym niż jego głowa. Nie zabraknie również szalonych pojedynków na kopniaki i podskoki oraz dziwnych zadań, których wykonanie będzie konieczne do zdobycia pożądanych gadżetów.

Gra się w sumie bardzo lekko, gładko przechodząc przez kolejne etapy i zadania. Gdy już wyrobimy sobie sprawność manualną i pokonywanie skokami wielkich przepaści będzie dla nas bułką z masłem, pozostanie nam tylko dobrze się rozglądać i nie dać bić po głowie przeciwnikom (przyjaciołom zresztą też;)). Jeśli nawet zdarzy Wam się w jakimś miejscu utknąć, wnet u dołu ekranu pojawi się subtelna, niczym cios siekierą w głowę, podpowiedź, naprowadzająca nas na cel. Poza tym w czasie gry traficie na specjalne punkty, w których będziecie mogli uzyskać niezbędne informacje oraz (bardzo pomocne!) zapisać stan gry. Na dobrą sprawę nie ma tutaj nic, czego byśmy już nie znali, więc pozostaje tylko oddać się przyjemności skakania w czasie i przestrzeni.

Jako że wszystko jak okiem sięgnąć jest w pełni trójwymiarowe, początkowo może to przysparzać tyle samo radości, co i problemów. Radości, bo fajnie jest pohasać w tak stworzonym świecie; problemów, bo czerwieniałem ze złości, gdy po raz kolejny nie trafiałem w odpowiednie miejsce, gdyż samowolnie latająca wokół kamera i rozstawione elementy zasłaniały mi obraz mojego bohatera. Twórcy jednak o tym pomyśleli i zafundowali nam ruchomą kamerę, w pełni kontrolowaną przez gracza, dzięki której praktycznie dowolnie możemy krążyć wokół naszego marchewkolubnego stworzonka i tym samym ułatwić sobie życie, choć te w tych warunkach łatwe nie bywa.

Jak to na platformówkę przystało, będziemy skakali po... tu Was znowu zaskoczę... platformach, ustawionych nad wielkimi przepaściami i głębokimi wodami, a lądowanie w tych ostatnich uprzykrzy nam zabawę i nieco opóźni nasz bieg ku chwale. No ale od czego są potężne, roślinożerne dinozaury, przecież ich puste, wielkie łby znakomicie nadają się jako ruchome chodniki nad przepaściami. Jeśli tylko uda nam się skoczyć w odpowiednie miejsce, nie będzie problemu z dostaniem się gdziekolwiek. Ponadto spotkamy trampoliny, ruchome kamienie, skrzynie, podziemne korytarze, liny, zwodzone mosty i inne atrakcje, bez których żaden normalny królik żyć przecież nie może. Przy okazji będzie nam towarzyszyła muzyka, którą na szczęście można wyłączyć, gdyż po kilkunastu minutach zaczyna wiercić dziurę w głowie.

Twórcy przechwalają się wyjątkowymi efektami świetlnymi i światłocieniami, ale szczerze mówiąc nie ma czym. Gra wygląda po prostu przeciętnie i nic więcej. Cała jej siła polega na dobrze znanym, wypróbowanym temacie oraz na charakterystycznym poczuciu humoru, co w połączeniu z

dosyć dobrą grywalnością (jeśli ktoś lubi gry platformowe oczywiście) daje w sumie pozytywny efekt. Fanom serialu zapewne dodatkowo przypadną do gustu oryginalne głosy postaci oraz dźwięki, które nadają całości specyficznego klimaciku.

Nie pozostaje mi na koniec nic innego, jak zaprosić do zabawy wszystkich fanów najcwańszego futrzaka o napędzie marchewkowym na świecie. Fani platformówek powinni być zadowoleni, fani tylko samego serialu już nieco mniej, ale również mogą się dobrze bawić. A całej reszcie proponuję szklaneczkę bimbru marchewkowego, bo za oknem straszą zimą. Swoją drogą dozorcy są oburzeni kłamstwami w prognozach pogody "zawieje i zamiecie". Zawiać - zawiało... ale nie zamiotło!!! □

Ocena: 6

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Infogrames
Dystrybutor: Infogrames
Internet: http://www.infogrames.net
Wymagania: P 233 MMX, 32 MB RAM, 130 HDD
Akcelerator: ewentualnie

Plusy:
- dobra grywalność
- znany z serialu humor
- oryginalne dźwięki i głosy postaci

Minusy:
- mała oryginalność, monotonia gry

Demo na CD 3/2000

Jeśli szukacie porządnego symulatora lotu, który nie jest którąś tam już z rzędu próbą pokazania, że F-16 jest "de best", to Flankera powitacie z otwartymi ramionami. Ma bowiem wszystko to, co porządny symulator mieć powinien, jest realistyczny niemalże do bólu, a do tego pozwala zasiąść za sterami jednej z najgroźniejszych maszyn latających obecnie na niebie.

CD-ACTION POLECAMY

Flanker 2.0

Symulatory lotu towarzyszyły komputerom praktycznie od zarania ich dziejów - a przynajmniej od czasu, gdy nauczyły się one wyświetlać grafikę, bo przyznacie chyba, że w trybie tekstowym lata się raczej słabo... Niestety, ostatnimi czasy, mimo dużej liczby tytułów, panuje pewnego rodzaju zastój. Cóż bowiem po liczbie, skoro nie licząc mniej ciekawych dla posiadaczy własnej czapki pilotki odmian cywilnych, dotyczą one w większości albo F-16, albo F-22, a skoki w bok, mimo iż także się zdarzają, i tak dotyczą jedynie maszyn USAF lub Navy...

McDrive

Przy takim stanie rynku nikogo chyba nie dziwi bardzo ciepłe przyjęcie Flankera. Ale za jego sukcesem stała nie tylko odmienność, gdyż ta w pojedynkę na niewiele by się zdała. Tym bardziej, że trzeba Wam wiedzieć, iż ubogość grafiki była w pierwszym jego wejściu praktycznie przysłowiowa. Nie dość bowiem, że gra w najmniejszym nawet stopniu nie korzystała z akceleratorów, to jeszcze taka na przykład ziemia była praktycznie całkiem płaska i oczywiście kompletnie pozbawiona tekstur! Ale na szczęście dla twórców, w symulatorach nie wygląd jest najważniejszy. Zresztą dla niektórych taka spartańska grafika miała i swoje dobre strony - gra dzięki niej chodziła przyzwoicie już na sprzęcie, który u większości konkurentów powodował jedynie nerwową czkawkę. Poza tym to, co liczy

się we wszelkich grach "naśladujących" najbardziej, to przecież jakość "naśladownictwa". A w tym akurat Flanker mógł się bez najmniejszych kompleksów równać z najlepszymi. I to nie tylko dlatego, że był jedyną symulacją Su-27 na PC, choć znaczenia tego faktu ciężko oczywiście nie docenić.

Lata jednak mijają i słaba oprawa, nawet kryjąca w sobie prawdziwy diament, już nie wystarcza. Zespół programistów, stojących za Flankerem, wcale jednak przez ostatnie dwa lata (bo tyle mniej więcej minęło od pojawienia się na rynku wersji 1.5) gruszek w popiele nie zasypywał, dzięki czemu obecnie można się naocznie przekonać, co też w tym Su jest takiego magicznego. I to nareszcie bez potrzeby przymykania oka na wygląd. Wersja 2.0 korzysta bowiem ze wszystkiego, co współczesny sprzęt ma do zaoferowania, więc podczas lotu nie trzeba już polegać jedynie na wyobraźni i wskazaniach przyrządów. A bez tego ostatniego ciężko się na przykład było, przy locie na małej wysokości, nie rozbić o ziemię - bo wzrokowo pułapu rozpoznać się praktycznie nie dało, więc przekonać o jej twardości mógł się właściwie każdy i to niezależnie od swego doświadczenia.

Dużo większy nacisk położony na grafikę Flankera 2.0 w żadnym jednak wypadku nie oznacza, że zerwano z realizmem, nastawiając się na masowego odbiorcę. Co to, to nie! W dalszym ciągu Flanker jest maszyną dla

prawdziwych pilotów, a nie amatorów niedzielnego lotu dookoła strychu! Tyle tylko, że zyskał on obecnie bardziej ludzką twarz, dzięki czemu nie trzeba już wybierać między ładnym wyglądem a wiernością pierwowzorowi. Właściwie można by w tym miejscu o wyglądzie powiedzieć nieco więcej - bo i przecież jest o czym. Powinny to zresztą bardzo dobitnie pokazywać screeny - ziemia zasnuta mgłą, pełzające w górze obłoki, przecinające smugami niebo samoloty - taa, przyznacie chyba, że wygląda to bardzo przyjemnie. A co równie istotne, na komputerze testowym całość chodziła (czy może raczej latała) sobie całkiem sprawnie, mimo iż do konfiguracji, zalecanej przez producenta, trochę jednak brakowało - zwłaszcza jeśli chodzi o pamięć, której, jak przyznają sami twórcy, im więcej tym lepiej. Trzeba jednak w tym miejscu uczciwie przyznać, że na włączenie wszystkich możliwych detali pozwolić będą sobie mogli tylko nieliczni maniacy przestworzy, gdyż konfiguracja polecana tego niestety nie uciągnie... Na szczęście jednak i detale ustawione na poziomie "zaledwie" średnim zapewniają widoki jak najbardziej akceptowalne - żeby nie powiedzieć bardzo dobre. Tym bardziej, że przecież nie podziwianie krajobrazu jest w tej grze celem głównym.

Wracając jednak do samej gry - jak już wspomniałem, pomimo potężnego upgrade'u grafiki (jako ciekawostkę powiem, że przy modelowaniu ziemi po raz pierwszy - tak przynajmniej wynika z materiałów prasowych - skorzystano z danych przekazywanych przez rosyjskie satelity, a te, jak można się naocznie przekonać, są wcale nie gorsze od amerykańskich) postarano się o zachowanie charakteru dotychczasowych Flankerów. Jeśli miałbym porównać realizm do wcześniejszych jego edycji, to na usta ciśnie się właściwie tylko jedno - jeszcze go ulepszono! Jak każdy kij tak i ten ma oczywiście przynajmniej dwa końce. Nie wszyscy gracze lubą przecież zaczynać kontakt z grą od wertowania instrukcji, a to w przypadku Flankera jest raczej nieuniknione. Wprawdzie gra oferuje kilka misji treningowych, ale uczą one w zasadzie jedynie podstaw, dzięki którym będzie się umiało wystartować tudzież używać uzbrojenia, ale na proste życie w misjach właściwych lepiej się nie nastawiać. Na szczęście jednak instrukcja jest tutaj, w porównaniu do ostatniego symulatora z grupy nastawionych na maksymalny realizm (Falcon 4.0), o połowę cieńsza - marne niecałe trzysta stron :) - dzięki czemu jej oddziaływanie na psychikę jest mimo wszystko nieco mniejsze.

Jest to ważne, bo przecież zabrać się do niej trzeba - a im szybciej, tym lepiej, bo świat tej gry do przyjaznych w żadnym wypadku bym nie zaliczył. Jeśli szlify pilota odbieraliście w symulatorach nastawionych na akcję, to przygotujcie się na to, że z wszechobecnej w nich automatyzacji

pozostało tu bardzo niewiele. Już nawet samo złapanie przeciwnika na radarze wcale nie jest takie banalne, bo automatycznie "robi się to" jedynie w trybie Instant Flight, a i to dopiero po włączeniu odpowiedniego "ułatwiacza". Trudności z namierzeniem ma się tu bowiem nie tylko w sytuacji, gdy przychodzi się nam zmierzyć z F-117, gdyż i inne, teoretycznie jak najbardziej widzialne maszyny, potrafią nam spłatać całkiem niezłe figle. A jeśli do tego dodać, że bardzo często robi się to przy ciągłym buczku, oznaczającym namierzenie przez radar wroga... Cóż, jeśli ktoś nie lubi nerwówki, to trafił wręcz fatalnie! A tak swoją drogą i zupełnie na marginesie, to pojedynek z F-117 gorąco polecam - z bardzo bliskiej odległości udaje się go wprawdzie mimo wszystko namierzyć, ale i tak podstawowym narzędziem lokalizacyjnym pozostają własne oczy - zabawa jest jednak dzięki temu przednia!

Wracając jednak do radaru i łapania wrogów... Jak można się domyśleć - całą procedurę trzeba we Flankerze przeprowadzić własnoręcznie. Przy atakach BVR (Beyond Visual Range - czyli poza zasięg widoczności, kiedy to dysponujemy jedynie danymi z radaru) nie jest to może takie trudne (bo ma się na to trochę czasu i nawet ciągły buczek daje nam jeszcze chwilę na przeciwdziałanie). Ale w trakcie walki kołowej trzecia ręka byłaby jak znalazł! Na szczęście gra oferuje pełne wsparcie dla wszelkiej maści wieloprzyciskowych monstrów, zwanych "kontrolerami gry", więc zawodowcy zbyt wielkich problemów mieć nie będą: połączenie grzybka, czterech przycisków, przepustnicy i orczyka jest właściwie całkowicie wystarczające do wykonania większości czynności, choć z początku trzeba się do jednoczesnego korzystania z przynajmniej trzech tu wymienionych "narzędzi" przyzwyczaić.

Ale to, że ze znalezieniem wroga przy pomocy radaru są trudności nie oznacza, że latamy jakimś, za przeproszeniem, złomem. Bo jako pilot Suchoja mamy w zanadrzu całkiem sporo niespodzianek dla każdego praktycznie wroga. A że wymagają od nas odpowiedniego działania - cóż, nikt nie jest przecież doskonały... Przede wszystkim, z czego może nie wszy-

Su-27 i jego główni konkurenci

Su-27	Mig-29	F-14A	F-15C
Załoga: 1	Załoga: 1	Załoga: 2	Załoga: 1
Długość: 22m	Długość: 17.32m	Długość: 19,1m	Długość: 19,43m
Wysokość: 5.93 m	Wysokość: 4.73 m	Wysokość: 4,88 m	Wysokość: 5,63 m
Rozpiętość skrzydeł: 14,7 m	Rozpiętość skrzydeł: 11,36 m	Rozpiętość skrzydeł (max): 19,54 m	Rozpiętość skrzydeł: 13,05 m
Powierzchnia skrzydeł: 62 m ^ 2	Powierzchnia skrzydeł: 35 m ^ 2	Powierzchnia skrzydeł: 52,50 m ^ 2	Powierzchnia skrzydeł: 56.5 m ^ 2
Masa pustego: 16000 kg	Masa pustego: 10900 kg	Masa pustego: 18951 kg	Masa pustego: 12973 kg
Masa startowa: 22500 kg	Masa startowa: 14500 kg	Masa startowa: 29072 kg	Masa startowa: 20000 kg
Masa maksymalna: 30000 kg	Masa maksymalna: 19700 kg	Masa maksymalna: 33724 kg	Masa maksymalna: 30845 kg
Maksymalna masa paliwa: 9400 kg	Maksymalna masa paliwa: 6670 kg	Maksymalna masa paliwa: 7348 kg	Maksymalna masa paliwa: 6103 kg
Zasięg: 3740 km	Zasięg: 1430 km	Zasięg: 3200 km	Zasięg: 1270 km
Pułap: 18500 m	Pułap: 18000 m	Pułap: 16150 m	Pułap: 18300 m
Szybkość wznoszenia na wysokości 0: 325 m/s	Szybkość wznoszenia na wysokości 0: 330 m/s	Szybkość wznoszenia na wysokości 0: 152 m/s	Szybkość wznoszenia na wysokości 0: 275 m/s
Maksymalny ciąg: 33509 funtów	Maksymalny ciąg: 36772 funtów	Maksymalny ciąg: 27821 funtów	Maksymalny ciąg: 30026 funtów
Ciąg z dopalaczem: 55114 funtów	Ciąg z dopalaczem: 57319 funtów	Ciąg z dopalaczem: 41798 funtów	Ciąg z dopalaczem: 46957 funtów
Maksymalna prędkość na wysokości 0: 1.1 Macha	Maksymalna prędkość na wysokości 0: 1.2 Macha	Maksymalna prędkość na wysokości 0: 1.2 Macha	Maksymalna prędkość na wysokości 0: 1.2 Macha
Maksymalna prędkość: 2.3 Macha	Maksymalna prędkość: 2.3 Macha	Maksymalna prędkość: 2.3 Macha	Maksymalna prędkość: 2.5 Macha
Maksymalne przeciążenie: 8.5 G	Maksymalne przeciążenie: 8.5 G	Maksymalne przeciążenie: 6.5 G	Maksymalne przeciążenie: 8.5 G

scy zdają sobie sprawę, pomimo swojej wielkości jest to maszyna cholernie zwrotna. Z jak najbardziej poważnych publikacji wynika, że tak właściwie to może on w walce kołowej wymanewrować nie tylko takiego F-14 czy F-15, ale i F-18, do pary z F-16! Z tymi ostatnimi nie jest to już wprawdzie takie łatwe, ale - przynajmniej z technicznego punktu widzenia, czyli możliwości maszyny - jak najbardziej możliwe! Trzeba się tylko Flankera nauczyć, bo przy jego wielkości i masie... Na pocieszenie przytoczę tylko jedną starą prawdę: "praktyka czyni mistrza".

Ale zwrotność to nie wszystko. System uzbrojenia Su-27 pozwala bowiem na zalokowanie rakiety (i jej odpalenie!) nie tylko na celu znajdującym się przed nosem! W jednym z trybów, odpowiadającym użyciu wskaźnika nahełmowego, można zrobić przykrą niespodziankę wrogowi, który jest święcie przekonany o swoim bezpieczeństwie - bo celować można do prawie całej przedniej półsfery! Jaki to ma wpływ na walkę kołową, tłumaczyć chyba nie trzeba... Także i przy walce na wielkich dystansach stoi się na całkiem niezłej pozycji. Pamiętam, jak w dawnych czasach modelowane w symulatorach lotu rakiety przenoszone przez maszyny z czerwoną gwiazdą miały nie tylko mały zasięg, ale i małą prędkość połączoną z niską skutecznością. Tutaj nie ma już o tym mowy - jeśli chodzi o zasięg, to można obecnie śmiało stawać do walki nawet z F-14 i jego Phoenixami, i to bez potrzeby ich wcześniejszego wymanewrowania! Także i skuteczność uzbrojenia jest bardzo wysoka, nie ma więc potrzeby strzelania salwami - przynajmniej przy normalnym poziomie zdolności wrogów. Odnosi się to jednak do wszystkiego, co w tej grze rakietami strzela - więc jedynym sensownym sposobem przeżycia jest albo zniszczenie wroga, zanim ten zdoła nas namierzyć, albo jego uniknięcie. W przypadku wyrzutni SAM bardzo skuteczny jest na przykład lot na pułapie przewyższającym pułap osiągany przez ich pociski, choć wiąże się on niestety z wsłuchiwaniem się w ciągły sygnał buczka, przez co bardzo łatwo przegapić pojawienie się nowego niebezpieczeństwa. Można się również próbować przykleić do ziemi, ale na podstawie własnych przeżyć powiem, że jest to nie tylko bardzo niebezpieczne (bo lecieć trzeba naprawdę nisko) ale i mniej skuteczne. Przy misjach szturmowych innego wyjścia się niestety nie ma, bo walka z myśliwcami wroga z ładunkiem bomb pod skrzydłami do najprzyjemniejszych przeżyć nie należy.

Dajmy już jednak spokój lataniu, a przejdźmy się do towarzyszącej mu otoczki fabularnej.

Tutaj, w przeciwieństwie do Falcona, o dynamicznym polu walki lepiej nawet nie marzyć - bo coś takiego po prostu nie istnieje. W trakcie kampanii mamy wprawdzie do czynienia z jego namiastką, bo w zależności od wyniku jednej misji przydzielana jest następna, ale to niezupełnie to samo. Nie należy jednak rozpaczać na zapas, bo w zamian mamy dostępny bardzo pokaźny zbiór misji pojedynczych oraz edytor. Temu ostatniemu warto się zresztą przyjrzeć uważniej, bo przy jego pomocy można nie tylko zmieniać lub tworzyć misje pojedyncze, ale i zaprojektować całą kampanię! Dzięki temu dynamiczne pole walki nie jest właściwie potrzebne - bo na brak wyzwań narzekać się na pewno nie będzie. Wystarczy bowiem kliknąć na niemalże dowolnym z odnośników, umieszczonych na stronie

F-16C	F-18C
Załoga: 1	Załoga: 1
Długość: 14.52m	Długość: 17.07m
Wysokość: 5.02 m	Wysokość: 4.66 m
Rozpiętość skrzydeł: 9.45 m	Rozpiętość skrzydeł: 11.43 m
Powierzchnia skrzydeł: 28 m ^ 2	Powierzchnia skrzydeł: 37 m ^ 2
Masa pustego: 8853 kg	Masa pustego: 10810 kg
Masa startowa: 11000 kg	Masa startowa: 16651 kg
Masa maksymalna: 19187 kg	Masa maksymalna: 25401 kg
Maksymalna masa paliwa: 3104 kg	Maksymalna masa paliwa: 6531 kg
Zasięg: 1500 km	Zasięg: 1520 km
Pułap: 15240 m	Pułap: 15240 m
Szybkość wznoszenia na wysokości 0: 250 m/s	Szybkość wznoszenia na wysokości 0: 254 m/s
Maksymalny ciąg: 22310 funtów	Maksymalny ciąg: 32010 funtów
Ciąg z dopalaczem: 33509 funtów	Ciąg z dopalaczem: 50705 funtów
Maksymalna prędkość na wysokości 0: 1.1 Macha	Maksymalna prędkość na wysokości 0: 1.1 Macha
Maksymalna prędkość: 2.0 Macha	Maksymalna prędkość: 1.8 Macha
Maksymalne przeciążenie: 8.5 G	Maksymalne przeciążenie: 7 G

domowej tej gry (namiary w stopce), by przenieść się na jedną z bardzo wielu stron fanów, gdzie dodatkowych misji czy kampanii znaleźć można aż za dużo.

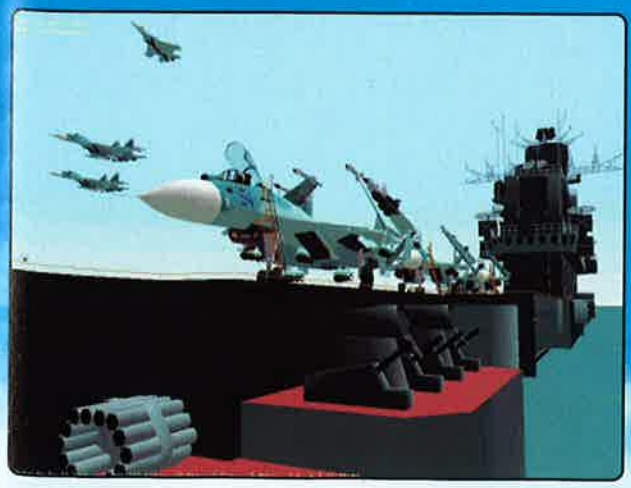
Drugim z bonusów dostępnych z menu gry, jest encyklopedia obiektów występujących w grze. Niestety na tle całości wygląda ona raczej średnio. Poza suchymi liczbami i trójwymiarowym modelem nie zawiera bowiem praktycznie nic więcej, przez co osobnicy gorzej ze wschodnimi systemami uzbrojenia obeznani będą musieli dość często polegać jedynie na swych domysłach.

Na sam koniec ostał się nam bonus trzeci, czyli gra po sieci. Wprawdzie bardzo wielu z Was może się na takie przyporządkowanie tej opcji mocno obruszyć, ale prawda jest niestety taka, że w naszym pięknym kraju osób mogących sobie pozwolić na granie z żywymi zbyt wiele jeszcze niestety nie ma. A bez bicia przyznaję, że szkoda to wielka, bo Flanker bardzo wiele na możliwości lotu z żywymi pilotami zyskuje. Wychodzi to zresztą już w trakcie instalacji, kiedy to pytani jesteśmy, czy na dysku ma zostać zainstalowany program Roger Wilco, umożliwiający nam komunikację głosową z pozostałymi uczestnikami zabawy! Możecie mi wierzyć - bezproblemowe gadanie do ręcznego wpisywania poszczególnych literek nawet się nie umywa. To właściwie niebo a ziemia! Wielki plus należy się także za porządnie dopracowany kod, odpowiadający za łączenie się komputerów między sobą. Standardem są przecież patche, bez których grać się praktycznie nie da, ale Flanker jest tutaj bardzo chlubnym wyjątkiem - w sieci czuje się bowiem jak ryba w wodzie!

Ale, jak mawiają, nie ma niestety róży bez kolców. W tym akurat przypadku kolcem jest dziwne zachowanie się rakiet w podstawowej wersji gry. W przeciwieństwie do gry w pojedynkę, mają one bowiem skuteczność oscylującą w okolicach zera, co czyni walkę przy ich pomocy praktycznie niemożliwą! Jest to jednak jedyny błąd, na który udało mi się natknąć, a producent już zapowiedział jego poprawienie, więc w chwili, gdy czytacie te słowa odpowiedni patch powinien być już dostępny.

Gdyby nie ten błąd oraz raczej słaba encyklopedia (choć i tak dobrze, że w ogóle jest), mielibyśmy do czynienia z grą praktycznie doskonałą. A tak końcowa ocena musiała zostać o jeden punkt obniżona, choć i tak za całokształt redakcyjny znaczek jakości jak najbardziej się należy.

Nie zrozumcie go jednak źle - w żadnym wypadku nie oznacza on bowiem, iż jest to gra dla każdego! Ze względu na poziom realizmu tak bowiem w żadnym wypadku nie jest! Jeśli jednak szukacie porządnego symulatora lotu, który nie jest którąś tam już z rzędu próbą pokazania, że F-16 jest "de best", to Flankera powitacie z otwartymi ramionami. Ma bowiem wszystko to, co porządny symulator mieć powinien, jest realistyczny niemalże do bólu, a do tego pozwala zasiąść za sterami jednej z najgroźniejszych maszyn latających obecnie na niebie. A zapewniam was, że wrażenie to, nawet w symulatorze, jest po prostu niesamowite. □



Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: SSI

Dystrybutor: Play It, tel. (018) 4440560 (033) 8123141

Internet: http://www.flanker2.com

Wymagania: W95/98, P 200, 32 MB RAM, CD-ROM x8, DirectX

Akcelerator: Konieczny

Plusy:
- realizm
- grafika
- dołączony edytor misji
- misje treningowe
- pełna konfigurowalność sterowania
- dołączony Roger Wilco
- perfekcyjnie dopracowane granie po sieci
- wbudowana encyklopedia

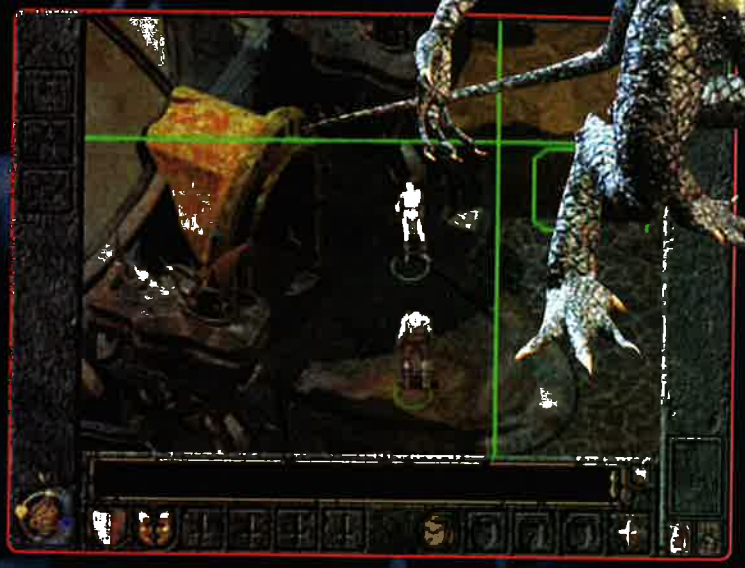
Minusy:
- nie dla początkujących
- problemy z rakietami w multiplay'u
- brak dynamicznej kampanii

PLANESCAPE TORMENT

Przebudziłem się kilka godzin temu, ale dopiero teraz jestem w stanie coś napisać. Zwykle koszmarem jest sen. Dla mnie stało się nim właśnie przebudze
Skąd wiem, że budząc się ze snu pamiętamy, gdy się do niego układaliśmy? To jedno z tysięcy pytań cisnących mi się do głowy. Najgorsze jest jednak to,
ja nie pamiętam niczego, co było, zanim otworzyłem oczy w tym dziwnym miejscu. Nie wiem kim jestem, kim byłem, dlaczego i po co tu jestem. Nic - tylk
przebudzenie. Wydaje mi się, że nie zwykłem się poddawać - i nie zamierzam tego zrobić. Na moich plecach Mort zauważył, prócz blizn, wytatuowane sło
Czyż nie śmieszne jest to, że moje plecy są jedyną wskazówką, mogącą pomóc mi rozwiązać moje problemy? Ruszam w nieznane, a imię me niechaj brzm
Nienazwany...

yASiU

Czy grałeś kiedyś w komputerową grę (szczególnie RPG), w której twoja postać nie miała imienia i osobowości? Zapewne nie, bo, o ile pamięć mnie nie myli, jeszcze czegoś takiego nie było. Sam pomysł takiego wykreowania głównego bohatera również nie pojawiał się zbyt często. Ostatnim tytułem (i to nie RPG), który przychodzi mi na myśl, jest bodaj Sanitarium. (Swoją drogą całkiem fajna gierka). Teraz jednak dołącza do niego najnowsze dzieło utalentowanej ekipy Black Isle - twórców Baldurs Gate. Planescape: Torment - ten tytuł odbiera BG i Falloutowi palmę pierwszeństwa w dziedzinie cRPG, a wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że na długo zapadnie on w Waszą pamięć.



Prowadząc bezimiennego bohatera ku celowi gry, każdy chyba dojdzie do wniosku, że dopiero ten tytuł naprawdę zasługuje na nazwanie go komputerowym RPG. Wielkim minusem zdecydowanej większości dotychczasowych rolplejów był sposób realizacji scenariusza. Nawet, jeśli okazywał się on w miarę ciekawy i oryginalny, to nie był w żaden sposób konkurencyjny dla scenariusza sesji rozgrywanej na żywo. Liniowa fabuła, tudzież nakładanie na poczynania grającego dużych ograniczeń, to gwoździe do trumny gier cRPG. Jednak już na przykładzie Baldurs Gate (a wcześniej Fallouta) okazało się, że ta trumna nie jest zatrzaśnięta na głucho. Najlepsza cRPG ubiegłego roku urzekła graczy nie tylko tym, co spotyka się w prawie każdej grze, czyli wspaniałą realizacją; to jej fabuła zadecydowała o sukcesie. Cel gry był jasno określony, jednakże sposób jego osiągnięcia zależał w ogromnej części od gracza, od cech prowadzonych postaci i obranego sposobu postępowania. Wydaje mi się, że kluczem do sukcesu jest właśnie takie podejście. Jeśli gracz nie czuje się zmuszany do realizacji założeń scenariusza (co nie znaczy, że nie należy go czasem delikatnie kopnąć w zadek, by ruszył we właściwym kierunku), może bawić się dużo lepiej. Jest jednak jeden warunek - jeśli nawet nie dąży do celu, musi zawsze mieć coś do roboty. Torment spełnia te założenia w stopniu, który sprawi, że zaharujecie się na śmierć. A śmierć, jak się okazuje, wcale nie musi oznaczać końca gry...

Zdradzę Wam, że bohater gry przed opisanym we wstępie przebudzeniem... umarł. Jak się zresztą okaże, ma on opinię kogoś, kto umieranie po prostu lubi, ale na razie mniejsza o to. Postać otwiera oczy na stole sekcyjnym, w miejscu zwanym kostnicą. (Ciekawe, jakie miny miał personel tejże? :)). To, co widzi - a raczej widzi gracz - od razu wydaje się jakby znajome. Nie bez przyczyny: Torment został oparty na engine znanym nam już z Baldurs Gate, lecz dość znacznie poprawionym. Stawiając pierwsze kroki na nieznanym terenie, nie mogłem (i nadal nie mogę) wyjść z podziwu nad pracą grafików. Nie mogę sobie wyobrazić, jak ogromnych nakładów pracy wymagało stworzenie świata gry, który na każdym kroku zachwyca swoim wyglądem. Niezależnie od tego czy znajdujemy się w pałacowych komnatach, czy na wysypisku śmieci, nasze zmysły zostaną uraczone grafiką najwyższej klasy, dopracowaną i przebogatą w detale.

W dużej mierze jest to zasługa jednej ze zmian wprowadzonych do engine Infinity. W porównaniu bowiem do Baldurs Gate, akcję obserwujemy z dużo mniejszej odległości, więc graficy mieli dużo większe pole do popisu. Niestety, bogactwo szczegółów spowodowane tą zmianą ma swoją przeciwwagę. Postacie widoczne na ekranie są teraz znacznie większe. Odczuwa się to jako minus dopiero w czasie spotkania z jakąś szczególnie dużą bestią. (Czemu? Sprawdźcie sami). Druga kwestia to mniejsze pole widzenia, mogące czasem utrudnić orientację w terenie. W sumie moje oczy raziła (ale niezbyt mocno) tylko jedna rzecz: każda z postaci widocznych na ekranie jest bardzo przyzwoicie animowana, szczegółów im raczej nie brakuje... ale nie mogłem się pozbyć wrażenia, jakby były one wycięte z papieru i nałożone na tło. Mówiąc ludzkim językiem, coś szwankuje w wyświetlaniu ich konturów. Kto by jednak zwracał uwagę na takie drobiazgi, gdy wkoło nich tyle rzeczy przyciąga uwagę: ot choćby efekty działania czarów. Ich animacja stoi zawsze na tak samo wysokim poziomie, niezależnie od tego czy czar tworzy malutki płomyczek ktorym można co najwyżej papierosa odpalić, czy też efekt jego przypomina odpalenie tony różnego rodzaju fajerwerków...

Dygresja

Niektórzy z was zapewne kojarzą z czymś człowieka o imieniu Gary Gygax. Ten pan ładnych kilkanaście lat temu, znudzony grami planszowymi, stworzył własną grę, którą nazwał Dungeons & Dragons. Był to pierwszy system Role Playing i zastanawiam się, czy Gary zdawał sobie sprawę, że tworząc go sprawił, iż literki RPG dla milionów ludzi na całym świecie stały się czymś innym niż tylko skrótem od Rocket Propelled Grenade. Rzesze graczy w sposób nie kontrolowany rosły, a im więcej ich było, tym większe stawały się ich wymagania. Wydarzenia zaczęły toczyć się coraz szybciej i, nie wnikając w szczegóły, doprowadziły w końcu do uczynienia z D&D - a raczej jego mocno udoskonalonej wersji, czyli AD&D - najpopularniejszego wśród graczy systemu. Fakt ten chyba nikogo nie dziwi, w dzisiejszych czasach możliwość przeniesienia się do świata pełnego magii, cudów, potworów i wszelakich legendarnych stworzeń jest dość kusząca. Najpopularniejszym bodaj ze światów AD&D stał się Forgotten Realms, który doczekał się ogromnej ilość podręczników i powieści opisujących go w każdym calu. Przytoczyłem nazwę tego świata tylko w jednym celu. Ta typowa fantastyczna - żeby nie powiedzieć bajkowa - kraina przestała wielu graczom wystarczać. Ileż razy można ratować tudzież molestować księżniczki, ile smoczych łbów można urżnąć? Wtórność, wtórność i jeszcze raz flaki proszę. Na szczęście pojawił się Planescape... (mówimy o RPG granych w formie live). I analogicznie, w CRPG, po osadzonym w świecie Forgotten Realms Baldurs Gate, ci sami ludzi uraczyli nas grą Planescape Torment, której akcja dzieje się... A przeczytajcie recenzję do końca, to się pewnie dowiecie :).

Przemierzając świat gry, często robiłem to całkowicie bez celu. Kręciłem się po Sigil i zastanawiałem się co zdecydowało o umieszczeniu jej akcji w realiach Planescape. Do momentu ukazania się gry, słychać było wiele krytycznych głosów, twierdzących, że Planescape jest tak specyficzny, tak inny od stereotypowych światów AD&D, że niemożliwe jest umieszczenie w nim gry komputerowej. (Nie mówiąc już o tym, żeby była dobra). Teraz te Głosy mogą się wstydzić :). To właśnie owa specyficzność Planescape tworzy klimat gry! Być może, aby go poczuć, trzeba być w jakiś sposób przygotowanym... Jakkolwiek dziwnie by to brzmiało, faktem jest, że pewna wiedza o światach AD&D jest niezbędna do załapania tego wszystkiego, z czym przyjdzie nam się spotkać. Oczywiście całkowicie zielony gracz również będzie się dobrze bawił - w to nie wątpię - ale będzie przypominał gościa, który po raz pierwszy ogląda film z Bondem. Taki nie rozumie czemu wszyscy się cieszą, słysząc np. "martini, wstrząśnięte a nie zmieszane" lub "nazywam się Bond, James Bond".

Torment jest od początku do końca przesiąknięty czarnym, pełnym cynizmu humorem, który całą naszą ekipę kilka razy wprawił w stan zbiorowego rechotu. Zresztą czy można zachować powagę, gdy ta latająca i gadająca czaszka chce pożyczyć od Nienazwanego kilkadziesiąt sztuk miedzi, bo stęskniła się za uciechami oferowanymi odpłatnie przez napotkaną na ulicy niewiastę? Obrażona odmową mamrocze coś pod nosem, a ja wlepiam oczy w prowadzonego na smyczy Baathezu. Nie jest to bynajmniej odmiana jamnika, a jeden z występujących w grze rodzajów demonów. Ta mała dygresja ma Wam uświadomić, że świat gry pełen jest paradoksów i sprzeczności. Zróżnicowany jest niczym flora bakteryjna rzeki Odry, więc nie ma obawy o nudę przy kolejnym przechodzeniu gry.

Nienazwany w końcu jednak przestanie zachwycać się tym, co widzi (chociaż na jego miejscu raczej bym klął i to nie pod nosem) i zacznie działać. Postawiwszy kilka pierwszych kroków spotka osobę, która od tego momentu stanie się jego nieodłącznym towarzyszem ,a w moim wypadku kultową postacią gry. Właściwie określenia, których użyłem, nie są zbyt dokładne... Nie wiem czy latająca czaszka to osoba :). Głos Morta - bo tak brzmi jej (jego?) imię - będzie pierwszym, który usłyszymy, grając w Torment (nie licząc własnego) i oczywiście nie ostatnim. Ilość dialogów, które usłyszymy, jest naprawdę imponująca, ale w odniesieniu do udźwiękowienia całej gry, to jedynie wierzchołek góry lodowej. Dźwięk jest wszechobecny. Idąc ulicami Sigil, usłyszysz gwar rozmów, szum drzew, odgłosy codziennego życia i inne, które tworzą tło dla wszystkiego, co się dzieje na ekranie. Uzupełnieniem zwykłego "cywilizacyjnego szumu" jest jedna z najlepszych ścieżek dźwiękowych, jakie zdarzyło mi się słyszeć, grając na komputerze. Opisać tego nie spróbuję, trzeba usłyszeć samemu i w sumie szkoda, że nie można kupić ścieżki dźwiękowej z Tormenta jako normalnej płyty audio! Zazwyczaj muzyka jest pierwszą rzeczą, którą wyłączam, grając cokolwiek. Torment po takim zabiegu wyglądałby jak Mroczne Widmo bez efektów specjalnych...

Ten tytuł odbiera BG i Falloutowi palmę pierwszeństwa w dziedzinie cRPG, a wszelkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że na długo zapadnie on w waszą pamięć. Grając w Planescape: Torment, przenosisz się gdzie indziej. Tamten świat wciąga, dziwi, intryguje i bawi... ale nie wierzcie bezkrytycznie tym słowom. Sami przekonajcie się, że nie oddają nawet ułamka doznań, które oferuje Torment. Nienazwany bohater czuje udrękę - gracz też, że dopiero teraz powstała taka gra...

Twórcom Tormenta udało się też to, czego wielu wcześniej nie dokonało - sprawili, że w ich grze toczenie rozmów wcale nie jest męczące. Przeciwnie, wiele opcji konwersacji, uzupełnionych kilkoma prostymi sztuczkami, sprawia, że klikając na kolejnym napotkanym człowieku, nie mruczymy pod nosem 'kurczę, znowu trzeba gadać...'

Można powiedzieć, że wymienione elementy są bezpośrednimi twórcami klimatu gry. Jest jednak w Tormencie coś nieuchwytnego, nienamacalnego - co sprawia, iż gra ta atakuje umysł gracza dużo głębiej niż mogłaby tego dokonać za pomocą półśrodków typu: wspaniała grafika czy dźwięk. Uzupełnieniem tego wszystkiego jest dla mnie osobowość głównego bohatera. Już przy tworzeniu postaci zaskakuje nas (oprócz niemożności jej nazwania) całkowity brak losowo ustalanych cech oraz definiowania profesji. Jedyne, co możemy zrobić to - znając swój styl grania - rozdysponować pulę punktów pomiędzy zgodne z systemem AD&D cechy. Po rozpoczęciu gry kolejna niespodzianka. Postać nasza czy tego chcemy, czy nie, jest wojownikiem. Okazuje się, że jak go zwał, tak go zwał - profesje w Tormencie można zmieniać wedle uznania. Trzeba jedynie znaleźć nauczyciela i okazać się zdatnym do wykonywania danego zawodu. Wspaniałe jest dla mnie także to, że nasza postać jest całkowicie naszym tworem i mamy nad nią

Futurystyczne wyścigi samochodowe.

* wygładzana trójwymiarowa grafika
* pełna napięcia walka na torze
* niezły arsenał (od rakiet do broni elektrycznej)
* duży wybór wozów
* inteligentni przeciwnicy

Te wyścigi po prostu trzeba przeżyć!

Można zamówić telefonicznie

071 3167639

Cena: 36zł 60gr

INFOGRAMES

ZAMAWIAM

Imię: ..... Nazwisko: .....

Ulica: ..... Nr. domu .....

Miejscowość: ..... Kod Pocztowy: .....

Województwo: ..... Tel: .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa SoftPress Sp. z o.o. i na korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

podpis.....

Adres redakcji:

COOL GAMES

SoftPress
ul. Nowowiejska 5
55-080 Kąty Wrocławskie
tel. 0-71 3167639
0-71 3167640

pełną - w granicach zasad - kontrolę. Przykładowo: taka cecha jak 'charakter', zwykle ustalana przy tworzeniu postaci, tu zależy od naszego postępowania (ja jak zwykle chaotic-good; czyli niezły, ale nieszkodliwy świrus) w różnych sytuacjach.

Inną ciekawostką - choć zastosowaną już w Falloucie - jest wpływ poziomu naszych cech na to, jak odbierają nas spotykane postacie. Z pryszczatym półgłówkiem rozmawiają całkowicie inaczej, gdy choćby zrobi się z niego przystojniacha... Oczywiście poziom cech ma wpływ nie tylko na dialogi, ale również - choć nie zdajemy sobie z tego sprawy - na wiele innych elementów gry. Ci, którzy zasmakowali prawdziwego RPG, będą się czuli jak w domu... choć może nie do końca. Jednym z zarzutów, często stawianym pod adresem AD&D, jest zdobywanie przez postaci doświadczenia tylko poprzez walkę i gromadzenie skarbów. W Planescape takie coś by się nie sprawdziło - nie jest to system nastawiony na walkę. Dlatego z niejakim zaskoczeniem przyjąłem w Tormencie pierwszy ujrzany komunikat o otrzymaniu punktów doświadczenia za... dowiedzenie się czegoś. A tu właśnie to jest premiowane najbardziej! Wiedza i rozwiązywanie problemów rządzi! W końcu można spokojnie wywalić całe to żelastwo z plecaka i być sobą; szczególnie, że gra naprawdę to umożliwia. Z walczenia nie da się całkowicie zrezygnować, ale właściwie każdy problem można rozwiązać główkując, używając sprytu, ładnego uśmiechu, tudzież innych cech nie wymagających wymachiwania przerośniętym scyzorykiem. Styl gry zależy tylko i wyłącznie od stylu gracza i od tego, w jaki sposób wykorzysta umiejętności członków swojej drużyny.

A wiadomym jest, iż udana gra RPG wymaga przede wszystkim dobrej i najlepiej zróżnicowanej ekipy. Torment, mimo iż komputerowy, również pasuje do tego twierdzenia. Członków naszego teamu nie możemy dobierać całkowicie przypadkowo - chyba, że ktoś bardzo tego chce. Decyzji takiej można

szybko pożałować, bo każda postać to indywidualność, która nie pozwala sobą pomiatać: ma swoje sympatie i antypatie. Kłótnie w drużynie nie ułatwiają realizacji różnorakich zadań, więc należy starać się o zgranie członków zespołu. O tym jak jest to ważne, gracz przekonuje się w momencie, gdy wiedza którejś postaci okazuje się być bardzo istotna w danej sytuacji. W końcu postarano się o to, żeby członkowie drużyny nie byli tylko elementami taktyki w czasie walki... Słuchając ich rozmów, rad czy informacji na różne tematy, możemy w pewnym momencie poczuć, że prowadzimy prawdziwą DRUŻYNĘ. Mamy więc kolejny element klasycznego RPG, który w cRPG nie jest wprawdzie nowością - jednak w Tormencie, jak wiele innych, został wspaniale zrealizowany.

Na koniec zostawiłem jeszcze jedną ciekawostkę dotyczącą scenariusza. Zwykle w grach RPG, gdy nasza postać odchodziła do krainy wiecznych łowów, my wgrywaliśmy ostatnio zachowany stan gry. O nielogiczności czegoś takiego nie muszę chyba mówić, nikt dwa razy w paszcze lwa dobrowolnie nie wlezie... W Tormencie nie zrezygnowano (na szczęście) z możliwości nagrywania stanu gry, jednakże jego używanie nie jest zbyt często potrzebne. Najważniejsze jednak jest to, że w Tormencie fakt śmierci nie oznacza końca gry i konieczności jej wczytywania! Nienazwany może wrócić i chociaż nie będę zdradzał większej ilości szczegółów, to powiem jeszcze, że wcale nie zakłóca to równowagi gry...

Bardzo istotnym elementem każdej gry cRPG, decydującym często o jej powodzeniu, jest sposób obsługi i łatwość prowadzenia rozgrywki. Pod tym względem Torment jest sporym krokiem naprzód w porównaniu do swojego, opartego na tym samym engine, braciszka. Nadal nie jest to szczyt marzeń moich i wielu innych graczy, ale nie ma co marudzić, bo poprzez poprawki osiągnięto to, co najważniejsze: czyli uczyniono obsługę gry znacznie wygod-

PLANESCAPE

Gdybyś ktoś poprosił mnie o krótką odpowiedź na pytanie: "Co to jest Planescape", miałbym z tym spory problem. Idąc na łatwiznę, mógłbym powiedzieć, że jest to dodatek do systemu AD&D. Odpowiedź jak najbardziej prawdziwa, ale niepełna; tak jak i ta, by być niepełne streszczenie trylogii J.R.R. Tolkiena w jednym zdaniu...

Planescape... to wszystko i wszędzie. Proste, prawda? Chcąc opisać go trochę dokładniej, musiałbym opowiedzieć Wam o tym, że istnienie to nieskończenie wiele planów egzystencji, odrębnych światów i wszechświatów, rządzących się własnymi, często bardzo dziwnymi prawami. Kilka z nich jest wam zapewne znanych - niebo, piekło, czyściec - to te chyba najbardziej sztandarowe przykłady, a innych nie trzeba szukać daleko. Planescape łączy je wszystkie... Centralnym punktem wszystkiego jest miasto Sigil, zwane również Miastem Drzwi, bo w nim znaleźć można drzwi i portale, prowadzące do wszystkich istniejących planów. Używanie ich nie jest sprawą prostą, bowiem do każdych drzwi potrzebny jest klucz, a ten może być dosłownie wszystkim. Jednak nawet mając klucz, nie można być pewnym, że przejście przez drzwi będzie bezpieczne - dlatego mało kto decyduje się na to. Sigil pełne jest więc istot pochodzących zewsząd i często nie mających szans na powrót, czy odwagi na próby. Taka mieszanina tworzy społeczność dziwną i w większej części pesymistycznie nastawioną do życia. Dużo tu filozofii, rozważań, metafizyki lub też zwykłego cwaniactwa, mającego na celu dotrwanie do dnia następnego.

Czy znajdziecie się w tym świecie? Czy znajdziecie odpowiedzi na pytania dręczące jego mieszkańców - sprawdźcie sami...

niejszą. Mimo tego, iż cały interfejs jest dość rozbudowany, składa się z kilku ładnych ekranów, to nauczenie się jego obsługi jest kwestią godziny grania. Jakby tego było mało, nie dość, że obsługa jest łatwa, to jeszcze interfejs oferuje naprawdę spore możliwości. Dawno nie widziałem na przykład tak wspaniale zrealizowanego automapowania. Zwiedzane tereny automatycznie są nanoszone na mapkę, a żeby ułatwić orientację graczowi, na samej mapce "szpilkami" gra zaznacza najważniejsze miejsca w danej lokacji. Sklerotykom z pewnością przypadnie do gustu możliwość umieszczania na mapach własnych opisów.

Takich ułatwień a raczej 'uprzyjemnień' jest w całej grze dużo więcej. Najbardziej przydatnym z nich jest prowadzony przez postać pamiętnik. Jego zadaniem jest, całkowicie niezależnie od gracza, zapisywanie najistotniejszych informacji, podzielonych na trzy działy. Pierwszy z nich służy do inwentaryzacji spotkanych w czasie gry postaci i potworów. Oprócz całkiem miłego dla oka obrazka, gra umieszcza tam również ogólny opis danej istoty. Zalety tego poznasz, gdy zerkniesz na takie info przed zaatakowaniem czegoś, czego tak naprawdę zaatakować byś nie chciał. Dzięki dwóm pozostałym 'działom' pamiętnika, dużo łatwiejsze staje się śledzenie wszystkich wątków scenariusza. Sami zobaczycie, jakie to przydatne już po kilku godzinach gry, gdy ilość wątków powoli zaczyna przerastać co słabszych zawodników... Wystarczy jednak zaglądnąć do pamiętnika. Jeden z działów zawiera najważniejsze spostrzeżenia, jakie dotychczas poczyniła postać rozmawiając z NPC, czytając księgi itp. Drugi ekran pomoże wam zorientować się w zadaniach, które wykonaliście lub powinniście wykonać. Kilkuzdaniowy opis mówi co, dla kogo i w jakim celu może zrobić prowadzona przez Was drużyna, aby popchnąć akcję do przodu.

Kolejnym elementem interfejsu jest ekran postaci i ogólnie pojęte 'zarządzanie'. Jego funkcja została dokładnie ustalona już w czasach Dungeon Mastera, ale cały czas twórcy cRPG próbują go udoskonalać. Rozwiązanie zastosowane w Tormencie to udoskonalona wersja tego, co widzieliśmy już w Baldurs Gate. Wszelkie operacje wykonywane na przedmiotach, czyli ekwipowanie postaci, przekazywanie ich innemu członkowi drużyny, czy też uzyskiwanie informacji, można poczynić szybko i sprawnie. Problemem jest jedynie ilość przedmiotów występujących w grze. Dość szybko gracz orientuje się, że plecaki jego bohaterów są maksymalnie wypchane przydatnymi gadżetami, a ciągle pojawiają się nowe... BTW: nader miłe wrażenie zrobiło na mnie zróżnicowanie znajdowanych przedmiotów. Pełno wśród nich magicznych drobiazgów, pomagających nieco w trudnych sytuacjach, ale oczywiście nie brakuje potężnych artefaktów, działających czasem w sposób nieprzewidywalny. Nie widziałem jednak jeszcze gracza, który narzekałby na nadmiar magicznych sprzętów, więc i ja nie będę tego czynił. Prędzej już byłbym skłonny pomarudzić nieco o innowacji, która w zamyśle autorów miała zmniejszyć ilość miejsca zajmowanego przez interface. Jest to pojawiający się na żądanie gracza okrągły panel. Za jego pomocą możemy wywołać wszystkie występujące w grze ekrany, zmienić broń używaną przez postać, zmienić tryb jej działania itp. Bardzo to wszystko fajne - ale czasem straszliwie irytuje, bo zasłaniając część ekranu, na którym toczy się gra, nieraz bardziej przeszkadza niż pomaga... Być może jest to kwestia gustu, więc nie będę się zbytnio czepiał, jednak ten element jest chyba najsłabszym punktem interfejsu. Generalnie jednak obsługa gry jest całkiem przyjemna (choć czasem irytuje algorytm odszukiwania przez postaci drogi do wskazanego punktu).

Torment naprawdę zrobił na mnie WIELKIE wrażenie, o co ostatnim produkcjom coraz ciężej. Spodobał mi się nawet do tego stopnia, że jestem w stanie przymknąć oko na wspomniane już niewielkie niedopracowania interfejsu. Nieco gorzej przedstawia się jednak sprawa samego kodu gry. Całość mieści się na czterech płytach CD, a do instalacji potrzebna jest jedynie pierwsza. W trakcie gry uniknięto największej według mnie wady Baldurs Gate, czyli żonglerki płytami (przy mniejszych instalacjach) i bardzo długiego czasu doczytywania. Ale co z tego, że lokalizacje doczytują się szybciutko, skoro całość na moim redakcyjnym sprzęcie praktycznie cały czas zwalniała, skakała i ogólnie robiła wszystko, żebym zbyt długo nie mógł cieszyć się płynną grą. Jakże byłem naiwny myśląc, że Celeron 500, 64 MB RAM (nie mówię o akceleratorze, bo gra zeń nie korzysta), wystarczą na pewien czas dla wszystkich gier... Nie wiem co powoduje takie, a nie inne działanie Tormenta, ale zapewne jest to kwestia nie zoptymalizowania kodu? Nie znam się na tym, ale chyba nie pomylę się mówiąc, że na takim sprzęcie gra działająca w rozdzielczości 640x480 powinna chodzić płynnie? Być może niedługo zostaniemy uraczeni jakimiś poprawkami, już chyba wszyscy przyzwyczaili się do tego, że gier z kodem dopracowanym pod każdym względem właściwie nie ma...

Ktoś kiedyś kazał wybaczać. Polemizować z tą tezą nie zamierzam, bo w wypadku Tormenta zastosuję się do tej filozofii. Bez trudu przychodzi mi zignorowanie wszelkich niedociągnięć występujących w grze, bo cała reszta rekompensuje je z nawiązką. Nie ma zbytniego sensu mówić o tej produkcji, że jest cRPG roku, bo ten dopiero się rozpoczyna. Tym bardziej, że dla mnie takie twierdzenie byłoby kłamstwem. Planescape Torment jest w tej chwili cRPG WSZECH CZASÓW i - jak już chyba wspomniałem - pierwszą grą, która w pełni zasługuje na noszenie tego miana (wcześniej był Fallout i Baldurs Gate, ale w porównaniu do Tormenta ich blask przygasa). Bawcie się dobrze przemierzając ulice Sigil... Szukajcie, a na pewno znajdziecie odpowiedni klucz do odpowiednich drzwi. (Aha - a jeśli nie znacie angielskiego, to poczekajcie na spolszczoną wersję - ta już wkrótce!). □

Diariusz - odcinek ostatni

Obok możecie przeczytać recenzję angielskiej wersji gry Planescape: Torment. Natomiast ja chciałbym przedstawić kilka informacji na temat wersji polskiej. W chwili, kiedy czytacie te słowa jest ona praktycznie gotowa i za kilka dni powinna pojawić się w sklepach. Trwają jeszcze ostatnie testy, gdyż chcemy się upewnić, że nie przeoczyliśmy żadnych błędów. Prace potrwały nieco dłużej niż myśleliśmy, gdyż pod koniec doszły do przetłumaczenia dodatkowe teksty. Do ostatniej chwili trwały także zmiany w słownikach imion i wyrażeń specyficznych dla świata Planescape. Mogę jednak zapewnić, że staraliśmy się, by polskie odpowiedniki były jak najlepsze.

Napiszę może parę słów na temat beta-testingu. Rozpoczął się na dobre pod koniec stycznia i składał się właściwie z dwóch części. Po pierwsze, kilkanaście osób grało w betę, próbując wychwycić wszystkie ewentualne potknięcia i sugerując wprowadzenie pewnych zmian. Po drugie, cały tekst (przypominam - 3200 stron) był ponownie czytany i porównywany do oryginału. Poprawione zostały nieliczne rozbieżności w nazwach własnych. Był to niewątpliwie bardzo żmudny element lokalizacji. Za kilka dni gra powinna wyruszyć do tłoczni i już niedługo będziecie mogli się nią cieszyć. Oczywiście, polska wersja będzie miała zaaplikowane wszystkie dostępne 'patche', poprawiające działanie gry.

Możemy też podać nazwiska aktorów, którzy pojawią się w polskiej wersji. Są to między innymi: Władysław Kowalski (w roli Dak'kona), Adrianna Biedrzyńska (Anna), Wiktor Zborowski (Vhailor), Gabriela Kownacka (Nie-Sława) oraz Emilian Kamiński (Morte). Trzeba przyznać, że wywiązali się ze swego zadania naprawdę znakomicie. Można nawet zaryzykować stwierdzenie, że pod względem doboru głosów do postaci, polska wersja jest znacznie lepsza niż angielska.

Lokalizacja gry takiej jak Planescape: Torment to z pewnością wielkie wyzwanie, ale mamy nadzieję, że polska wersja będzie naprawdę jak najlepsza. Sami zresztą będziecie mogli się o tym przekonać już niedługo.

Ocena: 9+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Black Isle/Interplay
Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 8257151
Internet: http://www.planescape-torment.com
Wymagania: xxxx xxxx
Akcelerator: Nie

Plusy:
- długo wymieniać, więc jeden najważniejszy: FABUŁA!
- no i realizacja :)

Minusy:
- kilka drobiazgów - wszystkie do wybaczenia
- ...może poza brakiem optymalizacji kodu

Renegade Racers

Zamiast wstępu

Wasz Reporter - Dzień dobry panu, czy mógłby pan przedstawić się naszym czytelnikom?

Rodak - Eee... nikogo tu nie widzę, ale mogę powiedzieć, że jestem Bronek - mój tatulo nazwał mnie tak, bo mu to bronę przypominało (od tej pory rodaka zwać będziemy Bronkiem).

W.R. - Proszę powiedzieć jak pan się tu znalazł, przecież odbywają się tu prestiżowe zawody między największymi renegatami tego świata.

P.B. - No ten... Moi kumple to mnie zawsze mówili, że ja renegat jestem - a bo ja wiem, co to znaczy? No i raz, jak byłem z chłopakami na blokadzie drogi, to zadzwoniła moja stara, że jakieś strasznie ważne pismo do mnie przyszło - chyba od papieża samego, bo z zagranicy. No to pojechał ja do domu i znalazł jakieś pismo po zagranicznemu pisane. Zorientował ja się tylko, że bilet na samolot mi przysłali i że mam ja ze swoim pojazdem zgłosić się tam u nich.

W.R. - I niewiele myśląc, udał się pan w drogę?

P.B. - Trochę ja myślałem, czy mam skarpetki ciepłe wziąć i inne takie. Ale wziął ja się w garść, wyspowiadał i pojechał.

W.R. - A co pana spotkało na miejscu?

P.B. - Doo panie, co za dziwa wszelakie, ja nawet nie wiedział, że takie cuda po świecie chodzą...

wysłużonym, tunningowanym Bizonie robi spore wrażenie. Nie wnikając w szczegóły niepowodzenia całej wyprawy, przejdę do rzeczy - miłej lektury.

Jak już wspomniałem nasz rodak niestety na organizowaną przez Bucka Millionaire imprezę się nie załapał. Nie będę wnikał w powody takiej decyzji organizatorów, ale powiem Wam, że "Bizon" pana Bronka to nieco za duży kaliber. Nie jest to prawdę mówiąc zbyt istotne, szczególnie, że opowieść naszego dzielnego podróżnika jest całkiem ciekawa.

Tajemniczymi sposobami pan Bronek dotarł na wyznaczone miejsce. Okazało się, że oprócz niego jest tu jeszcze kilkunastu gości z całego świata, a dla nieprzywykłych do dziwów oczu pana B. goście owi przybyli chyba z innej planety. Dokładnie o to chodziło organizatorowi, chciał on - i uczynił to - zebrać największych wykolejeńców z całego świata i dać im możliwość wygrania naprawdę wielkich pieniędzy w specjalnie do tego celu przygotowanym rajdzie. Do gry o wielką kasę zakwalifikowało się dwanaście beznadziejnych przypadków. Zbieraniny takiej próżno szukać po całym świecie, bo gdzieżby radziecka pani pilot ramie w ramię z amerykańskim czołgistą próbowała wykolegować przybyłego z Rumunii facecika o dziwnie wampirzym wyglądzie?

YASIU

Niestety poziom wypowiedzi pana Bronka spowodował, że jego opowieść przedstawię własnymi słowami. Nasz rodak padł niestety ofiarą własnej ciemnoty: nikt nie potrafił przeczytać mu ważnego pisma, które dostał. Nie dziwi więc fakt, że w zawodach, o których wspomniałem, niestety nie wystartował - a szkoda, bo na swoim

Jakby to dziwnie nie brzmiało, na pewno widok tych twarzy nie wywoła u Was takiego osłupienia jak u Pana Bronka. Ów biedaczek tak zdębiał, że najzwyczajniej w świecie 'przeczekał' ostatnią możliwość zakwalifikowania się do tej 'zabawy'. Tym sposobem zawodników zostało dwunastu. Pan Buck umoż-

liwił im dowolnie długi pobyt w swoich majętnościach w celu maksymalnego wyszlifowania i tak już wysokich umiejętności. Gdy wszyscy stwierdzili, że już są gotowi, Buck Millionaire ogłosił rozpoczęcie zawodów.

Od tego momentu nie było już miejsca dla mięczaków, liczyło się tylko zwycięstwo, które - jakby mało było udręki z konkurentami - w prawie każdym etapie zależało od czegoś innego. Raz wystarczyło dojechać jako pierwszy z czterech ścigających, znowu w drugim wyścigu, oprócz szybkości, zawodnik musiał wykazać się skocznością i używając umieszczonych na trasie ramp, pokonać w powietrzu wyznaczoną odległość. Tego - i wielu innych rzeczy - panu Bronkowi było za wiele. W pewnym momencie jego system operacyjny wykonał klasyczny zwis, więc dalsza część tekstu pochodzi tylko i wyłącznie ode mnie.

Wyścigi Renegatów to impreza, o której opowiada nowa gra ze stajni Interplaya, nosząca tytuł Renegade Racers. Wbrew groźnemu tytułowi, jest ona zdecydowanie skierowana do młodszego odbiorcy. Już pierwsze chwile pozwolą stwierdzić, dlaczego tak jest. Kolorowa komiksowa grafika i wesoła muzyczka stają się tłem dla bezkrwawego wyścigu, toczącego się w tempie, które pozwala dziecku spokojnie cieszyć się oprawą audiowizualną. Dorosły gracz będzie zapewne zawiedziony, nawet pomimo tego, iż niektóre etapy nie dają się przejść za pierwszym razem. Konkretne powody ciężko mi wymienić - szczególnie, że... gra mi się spodobała. Z pewnością dla wielu graczy będzie to kompletny brak przemocy. Cóż z tego, że na trasie zbieramy różne powerupy i strzelające gadżety, skoro trafiony rakietą przeciwnik zatrzymuje się na chwileczkę, aby podziwiać latające mu wkoło głowy kanarki. Nie jest to wada - zdecydowanie - prędzej mógłbym za nią uznać poziom oprawy graficznej, którą Gem.ini uznał za 'żenującą w dzisiejszych czasach'. Że też taki malkontent musi siedzieć obok mnie - grafika owszem nie jest naładowana akcelerowanymi fajerwerkami, ale mi się podoba, jest w sam raz dla dzieci.

Renegade Racers to gra charakteryzująca się bardzo prostą obsługą oraz sporą ilością możliwych trybów rozgrywki w trybie dla jednego lub kilku (maksymalnie czterech) graczy - również w trybie split screen. Główny element gry, czyli składający się z 32 etapów wyścig, poprowadzi naszych dwunastu zawodników przez kilka ciekawie zaprojektowanych scenerii i, jak już wspomniałem, postawi przed nimi zróżnicowane zadania. Całość prezentuje się - szczególnie w porównaniu do wielu najnowszych produkcji - dość ubogo, bo nie ma tu możliwości rozbudowywania wehikułu i innych podobnych bajerków.

Gdyby z założenia była to gra skierowana do dorosłych graczy, nie miałaby większych szans na rynku. Ale że jest to produkt raczej dla dzieci, polecam im go i serdecznie życzę, aby w dorosłym życiu spotykały tylko takich renegatów jak w tej grze - uśmiechniętych, zwichniętych, ale w sumie nieszkodliwych. Rodzice - kupujcie dzieciom Renegade Racers, to jedna z niewielu nowych gier, w której nie ma przemocy. □

Ocena: 6+

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Interplay
Dystrybutor: Interplay
Internet: http://www.interplay.com
Wymagania: P-166MMX, 32 Mb Ram, Win95/98, DirectX, CDx4
Akcelerator:

Plusy:
- kompletny brak przemocy
- dobrze dobrany poziom trudności
- ładna komiksowa grafika i pasujący do niej dźwięk

Minusy:
- starszym może się szybko znudzić
- akcja mogłaby być nieco bardziej dynamiczna
- kompletny brak przemocy (dla psycholi :))

Hatfields & McCoys

Ci z Was, którzy w miarę uważnie czytają moje recenzje (są tacy? Cha, cha) zauważyli zapewne, że moja wyrozumiałość, względem opisywanych gier, jest większa chyba niż zadłużenie PKP. Nie oznacza to wcale, że nie zauważam błędów czy też o nich nie piszę. Staram się jedynie wszelakie buraki przedstawić w sposób w miarę delikatny i raczej szukam zalet, a nie wad. Tym razem nie liczcie na to... Będę całkowitym przeciwieństwem siebie, będę straszny i opowiem wam dowcip.

Yasiu

Ale nie ten o gąsce Balbince. Prawdę mówiąc, to wcale nie będzie dowcip i w ogóle nie będzie śmieszny. Najzwyczajniej w świecie, całkowitym przypadkiem, w końcu trafiłem na grę, która pomimo moich szczerych chęci zaznajomienia się z nią - i poznania jej dobrych stron - zaparła się przed tym rękoma i nogami, pozostawiając jedynie niesmak i chęć napisania kilkuset absolutnie niecenzuralnych słów. Powstrzymałem się jednak (a raczej powstrzymała mnie lufa pistoletu Naczelnego skierowana w moją głowę) i co miałem wykrzyczeć, grzecznie wypowiem, ale nie będzie litości.

Szczerze w to wątpię, ale istnieje prawdopodobieństwo, że ktoś z was wyszperał gdzieś (np. w grudniowym CD-ACTION...) jakieś informacje o grze Hatfields & McCoys. Jeśli taki osobnik istnieje, pragnąłbym się dowiedzieć, jakie były jego oczekiwania co do tej gry, po przeczytaniu choćby informacji, jakie udostępniają o niej autorzy. Jak dla mnie, nie zapowiadało się to może na rewelację, ale miała gierka jakąś możliwość zaistnienia dzięki niespotykanemu wcześniej podejściu do konwencji RTS.

Powinienem właściwie napisać RTT, bo H&M to gra w konwencji 'real time tactics', pełna humoru, wspaniałej grafiki i z ogromną grywalnością. Mógłbym ciągnąć tekst w takim stylu jeszcze długo, ale nie chcę was oszukiwać. Kilka razy podchodziłem do tej gry, znosiłem katusze nieziemsko długiego uruchamiania się, oglądałem beznadziejną i właściwie nic nie mówiącą o grze animację, zwaną intrem. Z obleśnego - wyglądającego jak praca kilkuletniego grafika amatora - menu rozpoczynałem grę i...

Po raz kolejny załamywałem ręce. Gierka ma być ładną, łatwą i przyjemną potyczką dwóch pokłóconych ze sobą rodzin - typowych amerykańskich "buraków". W praktyce polega to na tym, że prowadzimy naszych ludzi - w pierwszej misji dwóch - po terenie misji i po kolei wykańczamy ludzi przeciwnika. Wprawdzie jest tu miejsce na jakąś taktykę, bo niby można chować się za budynkami, robić zasadzki itp.

Ale nie daje to żadnej radości z grania. Gdyby jeszcze była w miarę dobra oprawa i dynamika gry... Gdzież tam, animacje postaci, pomimo ich karykaturalności, są absolutnie nienaturalne. Sztywno trzymana broń razi pikselami w sposób całkowicie niewidowiskowy. Cała akcja, zwana strzelaniem, polega na podejściu na odpowiednią odległość, wycelowaniu i liczeniu na to, że trafimy zanim nas trafią. Teoretycznie można używać kilku rodzajów broni, ale w praktyce nie starcza cierpliwości na tak długą grę.

To wszystko, co napisałem do tej pory nie byłoby jeszcze takie złe gdyby nie fakt, że autentycznie nie jestem w stanie znaleźć nic, co mogłoby H&M wygrzebać z tego bagna. Niby to grafika w grze jest całkiem przyjemna, wykorzystuje akceleratory itp. Co z tego, skoro to nie do końca prawda. Nie wystarczy postarać się, żeby gracz nie był atakowany pikselami. Nie przejdzie już w miarę ładne - ale nudne jak sejmowe przemówienia - tło rozgrywki, szczególnie, że jak już powiedziałem poruszają się po nim straszne pokraki. Kolejnym minusem jest brak jakiejkolwiek mapy terenu, nie mówiąc już o menu, czy w ogóle słowie wyjaśnienia, co należy w danej misji wykonać. O ile jeszcze brak menu i tzw. briefingu można przeżyć, to brak mapy jest naprawdę przykry. Szczególnie, że teren rozgrywki jest dość duży, a ręczne przewijanie widoku nie należy do tego, co tygryski lubią najbardziej.

Kompletny minimalizm, brak czegoś co mogłoby gracza przyciągnąć, toporność gry, fakt, że nie jest freeware... I tak dalej, i tak dalej, to jest niezła zabawa... Oj... co ja piszę... To naprawdę nie jest zabawa. Niezmiernie rzadko zdarza mi się odradzać zakup gry, raz jedynie odradziłem jej dystrybucję :). Cóż mam zrobić teraz... Uwierzcie mi na słowo: dajcie sobie spokój. Zdaję sobie sprawę z tego, że nie wykrzesałem z siebie ani krzty optymizmu, nie znalazłem w grze nic, co mogłoby przyciągnąć graczy. Ale czy to moja wina, czy tego, iż gra w ogóle mnie do tego nie zmusiła? Nie mam pojęcia... A jeśli ktoś stwierdzi, że to super, hiperprzebój, to proszę o kontakt listowny lub e-mailowy, jeśli dowody będą powalające, przeproszę grę i jej twórców. □

Ocena: 1

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Lupine Games
Dystrybutor: Lupine Games
Internet: http://www.lupinegames.com
Wymagania: p200, 32 Mb RAM, Win 95, 98 DirectX
Akcelerator: Wskazany

Plusy:
- z tego, co wiem nie ma polskiego dystrybutora, więc można zaoszczędzić pieniądze...

Minusy:
- grafika na screenach może kogoś zmylić - lam jakimś cudem wygląda znośnie!
- ktoś może ją kupić za granicą...

Demo na CD 12/99

Logitech

Kontrola i komfort

Cordless MouseMan® Wheel | Cordless Wheel Mouse | WingMan® Gaming Mouse

IMPERIUM GALACTICA II™

ALLIANCES

ROZPOCZĄŁ SIĘ WYŚCIG O PODBÓJ WSZECHŚWIATA

Los rasy spoczywa w rękach przywódcy. Poprowadź swój lud przez niespokojny wszechświat, aby stać się władcą galaktyki. Odkryj niezbadane sektory, skolonizuj nieznane planety, zbuduj gigantyczne miasta i broń ich przed atakami z lądu i powietrza. Twórz sojusze z sąsiadami i zakładaj szlaki handlowe, prowadź oszałamiające bitwy kosmiczne, wynajduj i opracowuj większe i lepsze jednostki, wysyłaj szpiegów, infiltruj i niszcz swoich wrogów. Wszechświat oczekuje na nowego władcę.

Kup oryginalną wersję gry

IMPERIUM GALACTICA™ II

by w dniu premiery polskiej wersji językowej otrzymać ją

ZA DARMO!

UWAGA!

Kupując grę możesz wygrać jeden z 40 produktów firmy Logitech o łącznej wartości rynkowej 10 000 zł!

Warunkiem uczestnictwa w promocji jest odzielenie prawidłowych odpowiedzi na pytania znajdujące się na karcie rejestracyjnej, wypełnienie jej, podpisanie zgody na przetwarzanie danych osobowych i odesłanie na adres: L.E.M. Sp. z o.o., ul. Chochołowska 3c, 02-935 Warszawa.

TYLKO 119 zł

4 PŁYTY

PC CD ROM

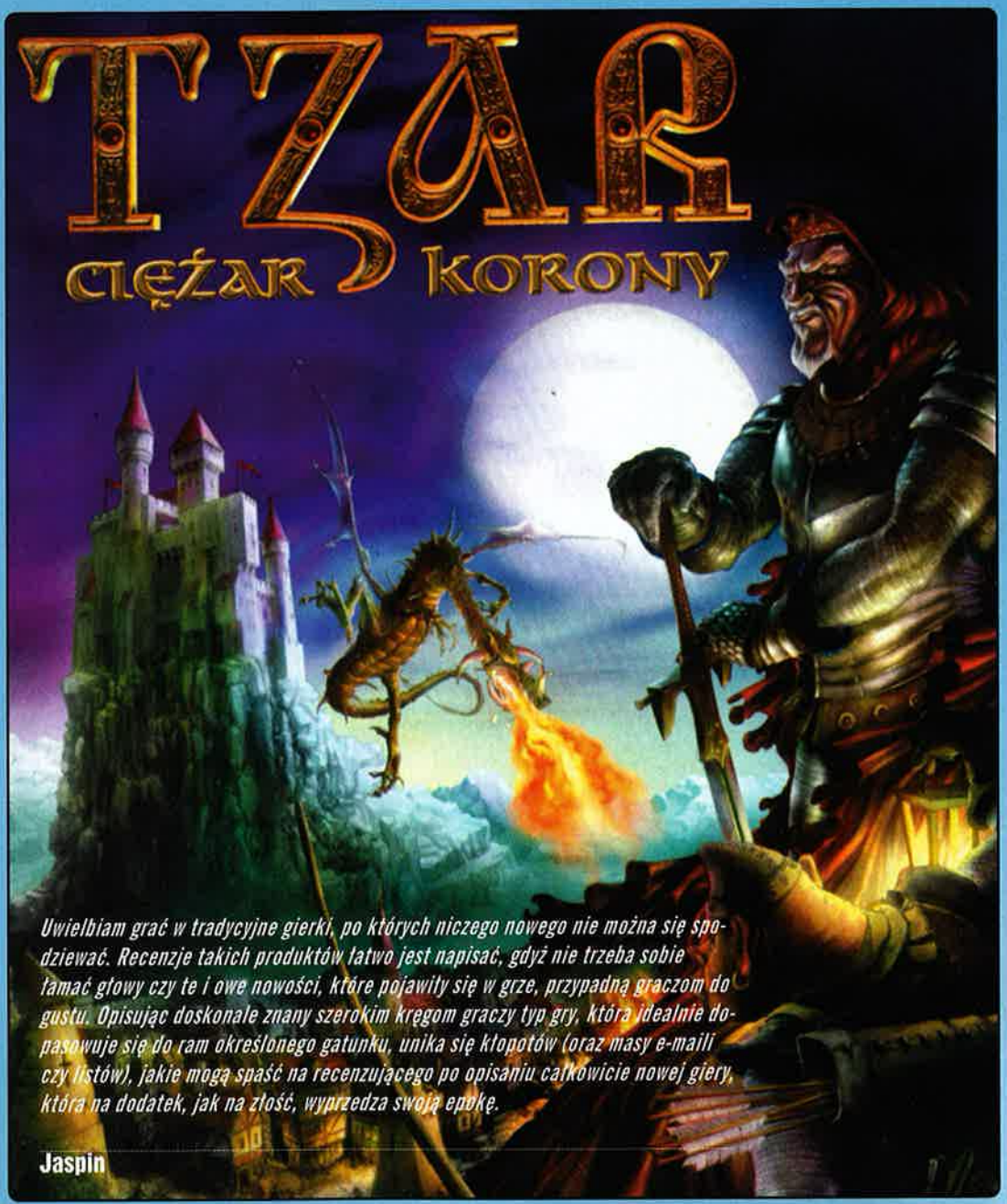
Imperium Galactica 2™ © 1998 GT Interactive Software Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wymyślone i stworzone przez Digital Reality. Wydane i rozpowszechniane przez GT Interactive Software Corp i GT Interactive Software (Europe) Limited. Imperium Galactica, GT są znakami handlowymi, a logo GT jest zarejestrowanym znakiem handlowym GT Interactive Software Corp. Digital Reality i logo Digital Reality są znakami handlowymi Digital Reality. Bink Video © 1997-1999 RAD Game Tools Inc. Wszelkie użyte nawy i znaki handlowe są wyłączną własnością odpowiednich firm i stosowanie ich bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

LEM LICOMP•EMPiK•MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce:
Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.
02-935 Warszawa, ul. Chochołowska 3c
tel./fax (0-22) 642 99 21, 642 81 65
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

DIGITAL REALITY

TZAR
CIĘŻAR KORONY



Uwielbiam grać w tradycyjne gierki, po których niczego nowego nie można się spodziewać. Recenzje takich produktów łatwo jest napisać, gdyż nie trzeba sobie łamać głowy czy te i owe nowości, które pojawiły się w grze, przypadną graczom do gustu. Opisując doskonale znany szerokim kręgom graczy typ gry, która idealnie dopasowuje się do ram określonego gatunku, unika się kłopotów (oraz masy e-maili czy listów), jakie mogą spaść na recenzującego po opisaniu całkowicie nowej giery, która na dodatek, jak na złość, wyprzedza swoją epokę.

Jaspin

Spoglądając na drugą stronę medalu - taka konwencjonalna gra może być bardzo nudna. Na moje szczęście (oraz na szczęście mego najczęściej zaspanego umysłu) Tzar okazał się grą przeraźliwie niekonwencjonalną, lecz "wyrastającą" z tradycyjnych korzeni, nie dającą się w żaden sposób zaszufladkować.

Pełny tytuł Tzar: Burden of the Crown kryje w sobie RTS wykuty w bułgarskiej firmie Haemimont, którą w naszym kraju postanowił reprezentować CD Projekt. Miłą wiadomością dla rodzimych graczy będzie niewątpliwie fakt, iż Tzar został całkowicie spolszczony. Gatunek RTS nie jest może tak bogaty w teksty, jak RPG czy też przygodówka, ale spolszczenie Tzara ułatwi chociażby prawidłowe zrozumienie treści misji, a także pozwoli bezboleśnie wprowadzić gracza w odpowiedni klimacik gry, dzięki zrozumiałej dla niego historyjce wprowadzającej. Czytanie tekstów pojawiających się w grze najczęściej przed każdą z misji oraz pilne śledzenie pojawiających się od czasu do czasu dialogów podczas rozgrywania kampanii jest szczególnie ważne ze względu na smutny fakt, iż Tzar nie został wyposażony w tak uwielbiane przez wielu z was filmy animowane, prezentowane po jakimś ważnym zdarzeniu. Podczas zabawy okrutnie brakowało mi chociaż fragmenciku animacji, który wynagrodziłby mi trud oraz długie godziny ślęczenia nad jedną misją (ze względu na ostatni brak RTSów nieco wypadłam z wprawy szybkiego machania myszką).

W związku z powyższym, braki w animkach zmuszają do uważnego czytania (na szczęście w rodzimym języku) wprowadzenia do każdej z misji. Zanim przeniosłam się na pierwszą w tej grze mapę rozgrywki kampanii, dowiedziałam się z na szczęście animowanego (jedynego) "wstępniaka", iż w Tzar: Burden of the Crown znowu przyjdzie mi walczyć z wciąż niedopieszczonym Złem. Kampania rozgrywa się w przedziale mrocznych lat 500 - 1000 naszej ery, w których to czasach Zło znowu postanowiło po raz kolejny podnieść główkę i nabruździć nieco w planach Dobra. Do realizacji planów i ostatecznego zawładnięcia nad światem, złe bestie potrzebują kryształu, w którym kiedyś dawno temu pewien dobry mag zaklął całą swą potężną moc. Właśnie owa ukryta i nie używana od tysięcy lat siła jest zagrożeniem dla wszelkiego życia na świecie, jeśli tylko znajdzie się ona w szponach mesjasza Zła. Jak to zwykle w bajkach i scenariuszach do gier bywa, nadzieją dla ziemskiego padołu jest pewien nieświadomiony jeszcze swego pochodzenia heros, syn znanego i dobrego króla, który przy pomocy pewnych dobrych magów oraz wojowników zostaje poinformowany o swym życiowym celu i zaprzęgnięty do rozgrywania krwawych kampanii przeciwko coraz bardziej rozprzestrzeniającemu się złu.

Mniej więcej taki tekst ujrzycie po pierwszym "odpaleniu gry" i rozpoczęciu kampanii. Na szczęście tak standardowe i konwencjonalne wprowadzenie kryje za sobą całkiem ciekawą zabawę oraz dosyć rozbudowany RTS. Rozgrywanie kampanii

przypomina nieco osławione Age of Empires II. Mieszają się w misjach cechy klasycznego RTSa oraz jakiejś dziwnej zmutowanej przygodówki z elementami RPG. Niektóre zadania polegają na doprowadzeniu głównego herosa w jednym kawałku do określonego celu, niektóre rozkazują zamienić w proszek, egzystujący nieopodal obóz wroga, czy wreszcie nakazują wysłanie wytresowanego szpiega w sam środek kipiącego złem

miasta, w celu rozpoznania terenu czy przechwycenia interesującego dla obu stron barykady przedmiotu. Wybuchowa mieszanka gatunków doskonale sprawdza się w akcji. Tzar, pomimo posiadania tak bardzo klasycznych cech rasowego RTSa, kryje w sobie przyjemne niespodzianki, które "wyskakując" podczas grania, mogą wywołać dreszcze u co bardziej słabych nerwowo i nie odpornych na niekonwencjonalne rozwiązania graczy.

Poszukiwanie większej ilości tych wszystkich innowacyjnych elementów w tak bardzo tradycyjnie zapowiadającej się grze wciągnęło mnie do tego stopnia, że nawet nie miałam czasu zwrócić uwagi na występujące w scenariuszu rasy. Azjaci, Europejczycy oraz Arabowie to trzy nacje, którymi gracz będzie

w obozie innych ras jest możliwa, zarówno z poziomu gry multiplayerowej, jak i w trybie gry pojedynczej po losowym wybraniu misji. Powyższa wada nie rzutuje zbyt mocno na poziom zabawy; postawiona na głowie, niekonwencjonalna kampania doskonale "uzupełnia" wszelkie istniejące w grze braki.

Tzar wyróżnia się również ogromnymi możliwościami rozwoju poszczególnych jednostek. Z prostego łucznika czy rycerza można zrobić, przy pomocy odpowiednich czarów oraz siły nauki, potężnego herosa, który posłuży do wykonywania co bardziej skomplikowanych misji. Proces rozbudowy miasta, wydobywanie surowców czy też doskonalenie umiejętności walki odbywa się w taki sam sposób, jak w milionach innych RTSów, jakie powstały do dzisiaj. Jednak ze względu na rozległe możliwości rozbudowy, doskonalenia oraz ogólnego poprawiania bytu swym podopiecznym, w tych oraz innych dziedzinach, Tzar po raz kolejny udowadnia, iż nie jest ot takim sobie byle jakim szaraczkiem wśród strategii czasu rzeczywistego.

"Warcraftowski" styl graficzny, fakt że mocno "rewaloryzowany", prezentuje się na ekranie całkiem przyzwoicie, pomimo braków akceleracji sprzętowej. Moje zastrzeżenia dotyczą natomiast AI wieśniaków, pracujących w pocie czoła ku naszej chwale. Mróweczki owe czasami potrafią stworzyć na określonym obszarze wioski lub miasta większy korek niż ten, którym można się delektować, znalazłszy się w środku Wrocławia w godzinach szczytu. Nie warto może byłoby o tym wspominać w tekście, gdyby nie fakt, iż często musiałam porzucać krwawe pole bitwy, aby odblokować "zakorkowane" miejsce.

Tzar może nie jest tak oryginalny, jak niegdyś Dungeon Keeper czy Diablo, ale niewątpliwie łamie większość zasad obowiązujących w klasycznych RTSach. Niewielkie wady skutecznie zostały skompensowane przez mnogość niekonwencjonalnych cech. Tzar bez wątpienia jest RTSem, w którym przeplatają się przeróżne gatunki (RPG) oraz cechy zapożyczone z innych znanych tytułów (Age of Empires III, Warcraft, Knights & Merchants), jednak w ilościach nie przekraczających granic rozsądku. Tzara zaliczyć można do udanych produkcji z górnej półki. Sięgając po niego zagwarantowałeś sobie sporo wspaniałej, na wysokim poziomie strategicznej, taktycznej zabawy. □

"Tzar może nie jest tak oryginalny, jak niegdyś Dungeon Keeper czy Diablo, ale niewątpliwie łamie większość zasad obowiązujących w klasycznych RTSach. Niewielkie wady skutecznie zostały skompensowane przez mnogość niekonwencjonalnych cech".

miał możliwość podczas zabawy pokierować. Przy okazji ujawniła się kolejna niemiła niespodzianka (obok braku kluczowych animacji). W grze znajdziemy tylko jedną kampanię, rozgrywaną niemalże w całości rasą Europejczyków. Dopiero charakter końcowych misji daje możliwość zaatakowania wroga szturmem przy znacznym wsparciu ze strony Azjatów czy Arabów. Reszta poprzedzających je misji rozgrywana jest tylko w obozie Europejczyków. Oczywiście, zabawa

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

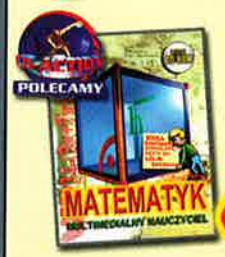
Producent: Haemimont
Dystrybutor: CD PROJEKT (022) 8257151
Internet: http://www.haemimont.bg
Wymagania: Win 95/98/2000/NT 4.0, Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CDx4
Akcelerator: nie

Plusy:
- interesująca kampania
- spore możliwości rozwoju jednostek
- możliwości wykorzystywania magii
- zapożyczone, mile cechy z AoE III i innych

Minusy:
- brak jakichkolwiek animacji pomiędzy misjami
- "zacinanie się" czasami sił pracujących
- kampania tylko dla rasy Europejczyków

Nie łam główkę...

... kup wiedzę za ZŁOTÓWKĘ



Program uzyskał bardzo dobre recenzje:
– dr Marii Kruk (adiunkta Instytutu Matematyki UW)
– Miesięcznika CD-Action 9/99

59,-

MATEMATYK

to największy na rynku polskim MULTIMEDIALNY PROGRAM DO NAUKI MATEMATYKI z zakresu szkoły podstawowej, gimnazjum i egzaminów do szkół średnich.

Opracowany zgodnie z zaleceniami MEN.

Pełni rolę podręcznika (2500 stron, 5000 rozwiązanych zadań !!!), domowego korepetytora i pomaga rozwiązywać zadania domowe. Gwarantuje szybkie postępy w nauce i doskonałą zabawę! Posiada minimalne wymagania sprzętowe oraz doskonale opracowaną POMOC. Naukę ułatwia komputerowy uczeń, który rozmawia z użytkownikiem.

WIELKA PROMOCJA !!!*

Program POLONISTA za złotówkę !!

Polonista

Program do nauki gramatyki i ortografii języka polskiego z zakresu szkoły podstawowej. Zawiera doskonale opracowany podręcznik, dyktanda o różnym stopniu trudności, testy i ćwiczenia gramatyczne. Jest doskonałym korepetytorem, który pomoże Ci w nauce oraz przygotuje na egzaminy do szkół średnich.

ZADZWOŃ I ZAMÓW

... bo nasza oferta jest:
najlepsza najtańsza nie trwa wiecznie

(071) 3134108
(071) 3391656 (w godz. 18-22)
lub korespondencyjnie
Faterbit A.P.H. • 55-200 Oława • ul.B.Chrobrego 20c/15

* tylko w sprzedaży wysyłkowej, do podanych cen należy doliczyć koszty wysyłki

Faraon PL

Kilka tygodni temu, odkładając na półkę cedeka z Pharaoh, zastanawiałem się, ile też czasu zajmie lokalizacja tej gry polskiemu dystrybutorowi. Zapowiadał on tylko miesiąc opóźnienia w stosunku do wersji angielskojęzycznej, ale nauczony doświadczeniem (np. czekanie na Descenta 3 PL przez pół roku) nie chciałem wierzyć w te bajki. Tymczasem rodzimy dystrybutor Sierry spisał się na medal i na moim biurku, w iście rekordowym tempie, wylądował Faraon.

ELD (np: Cradle Of Flith "From The Cradle To Enslave")

Nie przepadam za pisaniem recenzji polskich wersji gier. Co to bowiem za przyjemność pisać drugi raz to samo? Żadna. Tym bardziej, że nasz dystrybutor nie ociągał się z wydaniem wersji PL i Faraon trafił w moje ręce zaledwie w dwa lub trzy tygodnie po wersji angielskojęzycznej. Trochę marudząc pod nosem, biorę się jednak za rozpakowanie bardzo przyzwoicie wyglądającego pudełka. Instrukcja, kompakcik... palce lizać. Widać, że za wygląd produktu odpowiadają w Play It fachowcy. Brakuje mi tylko na pudełku terminu przydatności do spożycia :). Po szybkiej instalacji odpalam Faraona i czekam co będzie dalej. Najpierw pojawiają się napisy "wczytuję wrogów" itd. Na mojej mordce pojawia się ironiczny i złośliwy uśmieszek, ale już po chwili rozpoczyna się filmik wprowadzający i mój uśmiech znika.

U dołu:
Ta mała egipska wioska za kilkanaście godzin przemieni się w wielką metropolię.

Qrczak! Głos lektora idealnie pasuje do filmiku, a co najważniejsze został z nim perfekcyjnie zgrany. Pierwszy raz spotkałem się z grą, w której lektor, mówiący w naszym ojczystym języku, nie razi mnie, a wręcz hipnotyzuje. Po zakończeniu intra wzrok prześlizguje się po menusach i kolejne zaskoczenie. Grając w wersję angielskojęzyczną, trudno było mi się przyzwyczaić do tej dziwnej czcionki. Natomiast w Faraonie nie wiem dlaczego problem ten zniknął. Widocznie czytanie w języku polskim idzie mi sprawniej ;). Poszukiwania choćby najmniejszego buraka na nic się zdały. Wszystko, co znajdziecie w menusach i instrukcjach dotyczących kampanii czy scenariuszy zostało przetłumaczone znakomicie. Żadnych błędów stylistycznych czy ortograficznych, jak to się czasem zdarza konkurencji. Podczas gry jest to samo. Ile się naszukałem jakiegoś błędu, to już moje. Mimo szczególnych starań i jeszcze większej uciążliwości (no cóż, jestem z natury złośliwy) bugów nie znalazłem. Nawet braku ogonka przy jakiejś literce. Panowie z Play It chylę przed Wami czoło...

Ta gra po lokalizacji dostała, w pełnym tego słowa znaczeniu, skrzydeł. Gra się w nią teraz o niebo lepiej i gdybym od razu dysponował do recenzji polską wersją Faraona, to niechybnie wystawiłbym ocenę wyższą o jedno oczko. Lokalizacja została wykonana w sposób nad wyraz fachowy...

U dołu:
A może obok pałacu postawić piramidę?

I to chyba tyle o samej lokalizacji. Teraz w bardzo wielkim skrócie kilka słów o samej grze. Oczywiście w porównaniu z wersją angielską nie zaszły żadne zmiany, ale może ktoś nie czytał recenzji z numeru styczniowego i nie jest zorientowany. Faraon został stworzony przez programistów Sierry i jest niejako następcą (a raczej prequelem) serii Caesar. Akcja Faraona, w przeciwieństwie do Caesara, rozgrywa się w Egipcie w latach 2900-700 p.n.e. Podobnie jak Caesar 3, gra stawia nam za zadanie pokierowanie losami starożytnego imperium. Nie jest to takie proste, jak w przypadku Ceasara. Tam dysponowałeś silną armią, tu natomiast swoją ekonomię musisz podporządkować rolnictwu. Ono natomiast jest zależne od dobrodziejstwa Nilu, który, jakże by inaczej, wylewa z dokładnością szwajcarskiego zegarka. W Faraonie doświadczysz prawdziwej symulacji starożytnego społeczeństwa. Od papiernika po tancerkę, od rzemieślnika po myśliwego. Będziesz mógł także wybudować piramidy, Sfinksy, świątynie. A propos świątyń: ważnym punktem Faraona jest oddawanie czci bogom, od których zależy byt Twoich poddanych. Oprawa graficzna i dźwiękowa stoją na najwyższym poziomie. Jednak ciekawskich odeślę do numeru styczniowego (recenzja) oraz grudniowego (demko) CDA...

Mówiąc szczerze, zaskoczony jestem Faraonem. Ta gra po lokalizacji dostała, w pełnym tego słowa znaczeniu, skrzydeł. Gra się w nią teraz o niebo lepiej i gdybym od razu dysponował do recenzji polską wersją Faraona, to niechybnie wystawiłbym ocenę wyższą o jedno oczko (a dałem 8/10). Lokalizacja została wykonana w sposób nad wyraz fachowy i zachęcam każdego gracza do nabycia Faraona. Jest to z pewnością jedna z najlepszych gier strategiczno-ekonomicznych. Przypominam również posiadaczom legalnie nabytej wersji Faraona po angielsku, że mogą oni wymienić swój egzemplarz na wersję polską u dytrybutora i dodatkowo otrzymać powieść Bolesława Prusa "Faraon".

PS. Ocena w stopce odnosi się tylko i wyłącznie do lokalizacji. □

Ocena: 9

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Sierra
Dystrybutor: Play It tel. 018 4440560
Internet: http://www.playit.com.pl
Wymagania: P 133, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna
Akcelerator: Może być

Plusy:
- najlepsza lokalizacja, jaką widziałem!
- perfekcyjnie podłożone głosy
- żadnych buraków w wyświetlanych tekstach

Minusy:
- brak
- na siłę "wczytywanie wrogów" :)))

Demo na CD 12/99

Gra TPP dla graczy w każdym wieku!!!

Ubi Soft ENTERTAINMENT

HYPE™

THE Time Quest

Całkowicie po polsku!

TYLKO 99 zł

W tej grze każdy znajdzie coś dla Siebie: walkę, przygodę, rozwiązywanie zagadek oraz ogromną dozę humoru i zabawy

playmobil® interactive

LEM LICOMP • EMPIK • MULTIMEDIA

Wyłączna dystrybucja w Polsce

Licomp EMPiK Multimedia Sp. z o.o.,
tel./fax: (0-22) 642-81-65, (0-22) 642 99 21
www.lem.com.pl • lem@lem.com.pl

© 1999 Ubi Soft Entertainment. © 1999 by geobra Brandstätter GmbH & Co. KG, Zirndorf, Germany. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wszelkie inne znaki i nazwy handlowe są własnością odpowiednich firm. Sformułowania ich w jakiejkolwiek postaci bez specjalnych zezwoleń jest prawnie zabronione.

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC™

Czasy są takie, że o grach przeciętnych nie ma co pisać, trzeba się skupić na grach bardzo dobrych i wyśmienitych, albo na kiepskich i bardzo niedobrych. Jeszcze jakieś półtora roku temu pojawiało się w miesiącu pięć, sześć nowych tytułów i trzeba było mieć dobre notowania u Szefa (OŻW), by się załapać na recenzję, teraz Szef biega za recenzentami, a ci grymaszą. Dlatego, kiedy mnie dopadł z propozycją recenzji CoM&M, skrzywiłem się nie tylko dla zasady (zaciekły opór, stawiany Szefowi, jest świętym obowiązkiem każdego z redaktorów), ale i z powodu ogólnej niechęci, jaką żywię do gier turowych. I - jak się okazało - nie miałem racji.

El General Magnifico

Echo kroków bohatera odbija się od sklepień, słychać gdzieś krople spadającej wody, a jęki i wrzaski rąbanych stworów są niezwykle sugestywne.

Crusaders of Might & Magic bowiem wcale nie jest grą turową, ale, opartą na realiach świata, grą akcji TPP. Uruchomiwszy grę, obserwujesz film wprowadzający, z którego wynika, że jest pochyło. Niejaki Nekros stanął na czele hord ożywieńców i kościejow i z przyczyn bliżej nam na razie nie znanych (być może chodzi o zawiedzioną miłość - Nekros wygląda, jak się nazywa i niech Bóg broni, by się komu przyśniła jego morda) postanowił dać wszystkim do wiwatu. Ty, drogi graczu plena titules, w grze wcielisz się w młodzieńca o imieniu Drak, który ma powody do nienawiści, jako że dziecięciem będąc doświadczył od hord Nekrosa sporych krzywd - wioska, gdzie mieszkał, została uprowadzona, bydło zgwałcone i zniewolone, a mieszkańców wyrżnięto i spalono (czy jakoś tak).

Swoją drogą nie wiem, czy zauważyliście, że jeżeli idzie o wprowadzenia, inwencja twórców gier komputerowych jest żałośnie uboga. Mniej więcej jedna trzecia ostatnio oglądanych przeze mnie gier zaczyna się podobnie: spokojna wioska, gdzieś na jakimś zadupiu, wieczór - wieczorem i w nocy bardzo ładnie wyglądają płonące chaty - i nagle ni gruchy, ni z pietruchy pojawiają się jacyś niemilcy, którzy robią mieszkańcom kęsim. Z rzezi zawsze przy tym wychodzi cało jeden samotny mściciel - nie dokończona solidnie robota obraca się przeciwko niedbalcom. Przyznacie, że twórcy gier mogliby wykazać nieco więcej pomysłowości.

Trzeba przyznać, że pod wpływem tych przeżyć wiara Draka w Wartości Podstawowe została mocno zachwiana, i oddany zemście młodzik zasłużył sobie na dość ponurą sławę. Poznajemy go w lochach jakiejś cytadeli, gdzie się dostał wskutek własnego

niedbalstwa ("Nie będziesz zostawiał za sobą nie do końca rozkruszonego kościeja!" - tak brzmi pierwsze przykazanie Gildii Poszukiwaczy Przygód), ale rzecz się wyrównuje dzięki niedbalstwu strażników i Drak odzyskuje swobodę ruchów - choć jeszcze nie wolność. Od tej chwili gra jest twoja.

Jako się rzekło, program należy do gier TPP, czyli oglądasz grę oczami postronnego obserwatora. Gdybym miał ją porównać do innej, już ci znanej, rzekłbym, że podobna jest do Drakhana - tyle że bohaterem, zamiast dorodnej samicy, jest okazały samiec. Graficznie mnie po prostu urzekła - piękne krajobrazy i możliwość rozejrzenia się w dowolnym miejscu w pełnym kącie bryłowym. W dodatku twórcy wymyślili genialny interfejs, który niezwykle sprawnie rozdziela prowadzenie postaci pomiędzy klawiaturę i mysz. Z klawiatury prowadzę postać, gonię ją do przodu, w tył, lewo i prawo, każę jej skakać (Drak wspina się sam, tam gdzie może sam też podciąga się w górę), a mysz odpowiada za walkę (prawy przycisk to tarcza i zasłony, lewy to uderzenia mieczem, czy tym, co akurat trzyma w łapie). Mysz odpowiada też za ustawienie kamery, która może patrzeć niemal pionowo w dół albo pionowo w górę. Wszystko to sprawia, że postacią steruje się niezwykle łatwo i zamiast myśleć o tym, jak tu ciachnąć przeciwnika szybko a skutecznie (zaraz, kurczę, czy cios zza głowy to Ctrl + Shift + kursor, czy Shift + Alt + kursor... o rany, już mnie zatłukli!), można się skupić na podziwianiu okolic i prowadzeniu kwestu. Na początek trzeba wydostać Draka z lochów, potem odszukać Twierdzę, gdzie niejaka Celestia (czarodziejka otoczona mięśniakami) poleci bohaterowi zabrać się do roboty i odwiedzić siedzibę Krasnoludów, które mają pono jakiś niezwykły artefakt, mogący przynieść zasadniczą zmianę w sytuacji na froncie walk Zła z Dobrem. Sęk w tym, że aby dostać się do kopalni Krasnoludów, trzeba przemierzyć szmat świata... Nie ma lekko, chleb po cztery. Drak bierze się do roboty.

Poruszaniu się po okolicy i eksterminacji sił zła i mroku towarzyszy całkiem miła uchu muzyka. Okolica - jako się rzekło, jest dość malownicza, a mieszkańcy, mimo zabiedzonego wyglądu (ciekawe, że kiepsko wyglądają tylko mężczyźni - baby są tłuste i dorodne), nie bardzo mi wyglądają na udręczonych. Może się czepiam, ale dałbym głowę, że wieśniacy sami mogliby się uporać z hordami zła, gdyby zechcieli - tyle że wtedy Bohaterowie nie mieliby nic do roboty. Pobite stwory zostawiają całkiem niezłą broń i magiczne napoje (są wśród nich takie, które leczą, są takie, co dodają odporności, są i środki psychotropowe, dodające szybkości). Za pieniądze można też to i owo kupić, można też co nieco sprzedać. Ot, typowa sprawa dla typowego bohatera. Wszystko to jednak zrobiono starannie i drobiazgowo. W lochach - na przykład - ilustracja muzyczna jest ponura jak brzęk kajdan niezapomnianej postaci Walerego Łukasińskiego. Echo kroków bohatera odbija się od sklepień, słychać gdzieś krople spadającej wody, a jęki i wrzaski rąbanych stworów są niezwykle sugestywne. Można tylko wyrazić zdziwienie, czemuż to wrzaski rąbanych w sztuki kościejów nie budzą niepokoju ich kompanów, ale może stwory zła i mroku są głupie, a może nie lubią ze sobą współpracować. Bohater szaleje po okolicy niczym ruchoma gilotyna, ale w końcu takie są obyczaje bohaterów. Ciekawe jest to, że można - jeżeli się chce - rżnąć wieśniaków, którzy wtedy wieją w panice (mają widać niezłe rozwinięty system wczesnego ostrzegania) i przestają udzielać informacji. Użyteczność i przydatność tych ostatnich jest mniej więcej taka, jak lekarstwa na niemoc płciową, ale nie marudźmy.

Twórcy z grupy 3DO sporo się natrudzili, by ruchy bohatera były naturalne - w zasadzie jest to - według mnie - najlepiej i najsprawniej poruszający się bohater, jakiego widziałem ostatnio (poza Indianą Jonesem!). Gromionym przez niego potworom też nic nie brakuje - a pamiętajcie, że wedle nazwy firmy wszystko też jest 3D, to znaczy, że każdą walkę i harataninę możecie sobie obejrzeć z dowolnej perspektywy. Z trafionych kościejów malowniczo sypią się gnaty, charczą też bardzo naturalnie (co prawda nigdy mi się w życiu nie zdarzyło porąbać ożywionego szkieletu, więc naprawdę nie wiem, jak byłby charczał, ale wierzę, że mniej więcej tak, jak w tej grze). Na domiar dobrego, gra wcale nie ma rewelacyjnych wymagań sprzętowych - poszła bez kłopotów na moim P233, Voodoo 2 i karcie S3 z 4 MB RAM w rozdzielczości 800 X 600, choć może nieznacznie "drapało". Godzi się za to ostrzec graczy, że podczas kilkugodzinnego seansu natknąłem się na dwa czy trzy zabawne bugi (niedobrze jest np. pozbywać się przedmiotów w miejscach, gdzie na ziemi już coś leży - rzucona tarcza zawisa nad głową bohatera, który w dodatku nie może się od niej odkleić. Jedynym na to lekarstwem jest znane wszystkim graczom zaklęcie Restore). Gra nie bardzo też miała ochotę na wyjście do menu głównego i mimo kilkukrotnego walenia w klawisz ESC, nie zawsze mi się to udawało.

Prawdziwą natomiast klęską okazała się mapa, która zaznacza wprawdzie obecność głównego bohatera, ale tak, że nijak nie da się z niej niczego wywnioskować - i co gorsza, ciężko się wedle niej kierować. Gdyby patrzeć na mapę, to aby dotrzeć do Katakumb, powinieneś skręcić po wyjściu z Twierdzy w prawo, a w rzeczy samej... no, powiem tylko, że za bardzo na niej polegać nie można. Dość prosto rozwiązano natomiast problem wymiany rodzaju broni, jakiej bohater używa - można tego dokonać nawet podczas walki jednym klawiszem (W) - co bywa ogromnie pomocne, i problem uzdrawiania. Wystarczy odpowiednio przygotować napój i można go użyć jednym klawiszem (Z) podczas zaciekłej rąbaniny, nie tracąc tempa. Mile to i przyjemne.

Na oddzielną pochwałę zasługuje opracowanie muzyczne - muzyczka jest bowiem taka, że spokojnie można by nią zilustrować jakiś film. Czepliwa, doskonale ilustruje elementy gry, nastrojowa - jednym słowem rozkosz dla ucha. I tak zresztą powinno być.

Jednym słowem gra zrobiona bardzo przyzwoicie, z zacięciem, mająca swoją atmosferę i mogąca dostarczyć rozrywki na długie zimowe wieczory. □

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: 3DO

Dystrybutor: Mirage tel. (022) 616 1551

Internet: http://www.3do.com

Wymagania: P233, Win95/98, 32 MB RAM, CD X 8

Akcelerator: Tak

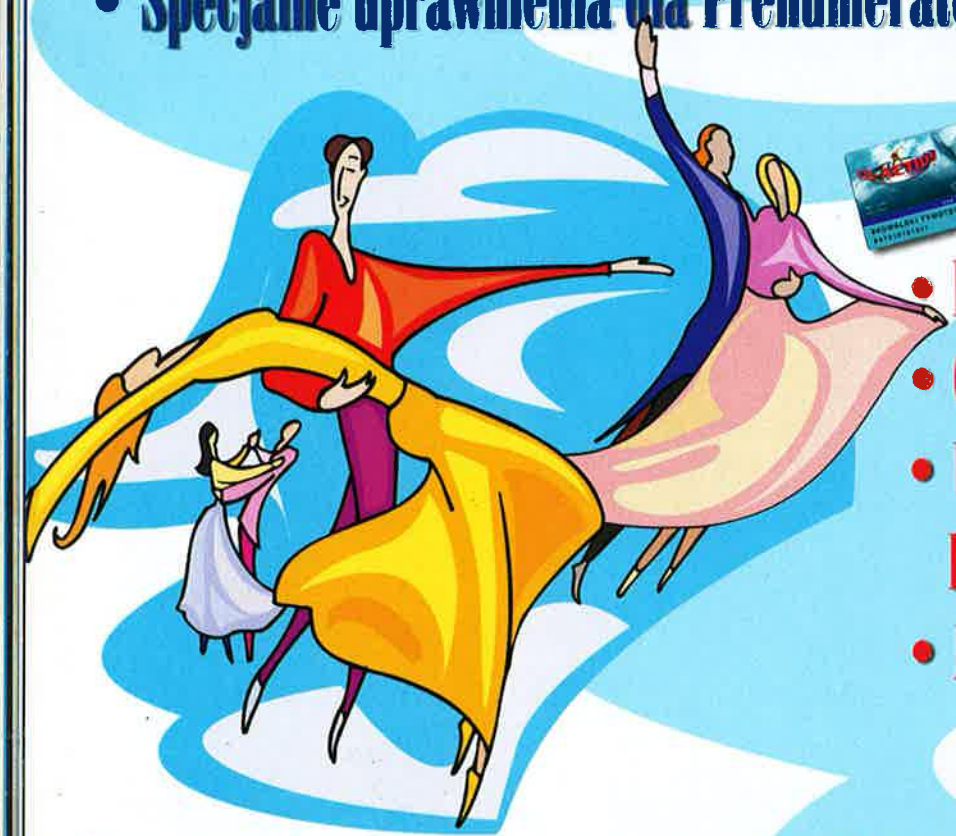
Plusy:
- doskonała grafika
- bardzo elektowna muzyka

Minusy:
- kiepska i w zasadzie dezorientująca mapa

Demo na CD 2/2000

Co daje Pre

- Oszczędność pieniędzy
- Dostawa do domu przed pojawieniem się czasopisma w kioskach
- Specjalne uprawnienia dla Prenumeratorów:



- Karta Klubu CD-Action
- Cenne nagrody dla wytrwałych
- Upominki dla wszystkich Prenumeratorów
- Nieustający karnawał!

Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 12 zł, numery archiwalne z roku 2000 cena 13 zł)

24 GODZINY NA DOBĘ

DZWOŃ 0801 600 200

7 DNI W TYGODNIU

numerata?

CD-ACTION®

Jak zamawiamy prenumeratę:

• Przekaz wypełnij d r u k o w a n y m i literami (redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu). W przypadku osób, które były już prenumeratorami CD-Action, należy również podać numer PIN.

• Zaznacz krzyżykiem na przekazie odpowiedni kwadrat (ile numerów obejmuje prenumerata) i pamiętaj, że wpłaty należy dokonać do 15-tego dnia miesiąca, z którego pochodzi blankiet. Czyli: sześć tygodni przed otrzymaniem pierwszego numeru. Np: Prenumeratę rozpoczynającą się od KWIETNIA opłacamy najpóźniej do 15-tego LUTEGO, decyduje data stempla pocztowego.

Jeśli termin zostanie przekroczony, prenumerata przesunie się o jeden miesiąc.

• Dokonaj wpłaty w placówce Poczty Polskiej. Koszty wysyłki pokrywa redakcja.

1. Nie wysyłamy oddzielnie płyt CD-Action, ponieważ stanowią one nieodłączną całość z czasopismem.

2. Prenumerata zagraniczna kosztuje 100% drożej.

Jak kupić Numery Archiwalne?

• Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.

UWAGA: Nie mamy już numerów: wszystkich z 96 r. ; wszystkich z 97 r. ; wszystkich z 98 r. oraz 1, 2, 9/99 r. !!!

• Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu. Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.

• Cena archiwaliów 12 zł i 13zł

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty, numerów archiwalnych oraz CD-Romów należy kierować do Działu Prenumeraty w poniedziałek od godz. 9-tej do 15-tej i w pozostałe dni tygodnia (oprócz sobót i niedziel) od godz. 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń, tel. 071 343 7071 w. 338, e-mail: dan@frodo.silvershark.com.pl

CD-Action w Prenumeracie

ze względu na wprowadzenie podatku VAT

ostatni raz tak tanio!

12 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 12 numerów + = 144 zł *

13 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 6 numerów + = 78 zł *

14 zł za 1 egzemplarz
przy wpłacie na 3 numery + = 42 zł *

Przypominamy, że w sprzedaży detalicznej CD-Action kosztuje teraz 16 zł 99 gr.

*(czyli prenumerata za 132 zł + 12 zł dodatki)

*(czyli prenumerata za 72 zł + 6 zł dodatki)

*(czyli prenumerata za 40,50 zł + 1,50 dodatek)

10/99

11/99

12/99

01/2000

02/2000

Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia.

F/A-18E Super Hornet

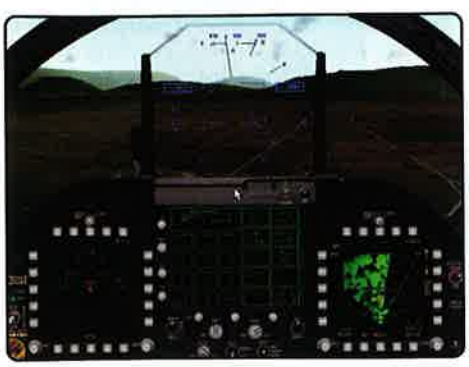
Weterani komputerowego latania z pewnością pamiętają firmę Digital Integration. Zabłysnęła ona swego czasu serią udanych symulatorów, aby następnie przepaść gdzieś bez wieści. Szczerze powiedziawszy dawno już o niej zapomniałem, aż tu nagle w moje ręce wpadł Super Hornet. Jakże wielkie było moje zdziwienie, gdy zorientowałem się, iż po tak długiej przerwie DI wydało kolejną grę!

Łukasz Bonczol

Co ciekawe, z początku o popełnienie F/A-18 Super Hornet posą dziłem Graphic Simulations Corporation. Przemawiały za tym wszystkie znaki na niebie i ziemi. Jak pamiętamy GSC zdobyło popularność dzięki grze F/A-18 Hornet 3.0 (który bardzo przypadł mi do gustu... swoją drogą pojawił się w pełnej wersji na naszym Cover CD), a następnie F/A-18 Hornet Korea. Logicznym wydawało się, że teraz kolej na F/A-18 Super Hornet. A tu niespodzianka! Podczas instalacji pojawia się logo Digital Integration. Jakiś żart? Wszelkie wątpliwości rozwiewają się w chwilę po uruchomieniu właściwej gry. Wszyscy, którzy grali w poprzednie produkcje DI, po wnikliwszym przyjrzeniu się z pewnością rozpoznają stary engine graficzny. Po wnikliwszym, bowiem został on bardzo rozwinięty i dostosowany do panujących dziś standardów.

Przed pierwszym uruchomieniem, pojawia się menu konfiguracyjne programu. Już na tym etapie ujawnia się dbałość twórców o jak największy komfort gracza, który może sobie skonfigurować większość parametrów gry wedle własnego uznania. Oprócz ustawień dotyczących grafiki (bardzo rozbudowanych), użytkownik decyduje także, które z urządzeń mają być widoczne na włączonym wirtualnym kokpicie, oraz o realizmie pracy poszczególnych podzespołów maszyny. Dzięki takiemu rozwiązaniu, do Hometa mogą się przyzwyczajać także ci mniej doświadczeni piloci. Po kliknięciu tu i ówdzie, nie będą oni musieli w przyszłości martwić się takimi drobiazgami, jak odbezpieczanie broni, czy identyfikowanie celu za pomocą systemy IFF (swój wróg). W sumie nie jest to nic wielkiego, ale z podobnym podejściem spotkałem się w naprawdę nielicznych produkcjach.

Pożegnawszy się z panelem konfiguracyjnym, przystępujemy do odpalenia właściwej gry. A wita nas ona rewelacyjnym intro. Jest to jedno z tych niezwykle rzadkich wprowadzeń w świat gry, które ogląda się absolutnie zawsze przed każdorazowym jej uruchomieniem. I nie liczy się tutaj, ile razy poprzednio je już widzieliśmy - za każdym razem zapiera dech w piersiach. Oczywiście, nie udało się uniknąć kilku niedociągnięć, jakie zawsze towarzyszą produkcjom niskobudżetowym. Czepiać można by się mało przekonywującej gry aktorów (pewnie z powodów finansowych są to sami programiści :)), czy też mówionych kwestii, którym towarzyszy wyczuwalny studyjny pogłos. Ale za to renderowane Hornety wyglądają i poruszają się jak prawdziwe!!! Dynamiczny montaż przywodzi na myśl najlepsze kino akcji, a muzyka po prostu zwala z nóg! Na próżno szukałem na liście płac Jamesa Hornera lub innego mistrza gatunku. Kawałek z intra z powodzeniem można byłoby wydać jako samodzielną płytę (bo niestety muzyka w grze nie jest zapisana w formacie audio). Intro z Super Hornet może naprawdę przekonać do symulatorów... Mógłbym napisać o nim z powodzeniem jeszcze kilka stron, ale najwyższy czas przejść do właściwej gry, bo tu także panowie z Digital Integration pokazali klasę.



U dołu:
Chyba tylko specjalista rozumie każdą kreskę na tym ekranie.

Praca wszystkich urządzeń pokładowych samolotu została odwzorowana z ogromną dokładnością. Najwięcej satysfakcji daje możliwość obsługiwania wszystkich tych cudów techniki poprzez bezpośrednie klikanie kursorem myszy na poszczególnych przyciskach w kokpicie (interaktywny kokpit - podobne rozwiązanie oferował Falcon 4.0). To o wiele lepsze niż stosowanie poprzedzonych Shiftem lub Altem kombinacji klawiszy. Pozwala to na zapamiętanie ich położenia (gratka dla prawdziwych maniaków symulacji). Oczywiście wielu z czytelników nie zgodzi się ze mną, bo przecież w wirze walki o wiele szybciej działa się za pomocą klawiatury. Z drugiej jednak strony, dobrze przecież mieć możliwość "własnoręcznego" włączenia tego wielkiego czerwonego przycisku na środku kokpitu, kiedy zapomnimy jaka Ctrl + Shift +... kombinacja go uruchamiała, a wokoło świszczą pociski. To wspaniałe, że możemy się pobawić praktycznie każdą gałką i pokrętłem, które wypatrzą nasze ciekawskie oczka!

W pogoni za realizmem, Super Hornet wyprzedza w wielu dziedzinach wszystkie poprzednie symulatory. Przykład? W wielu grach mieliśmy możliwość regulacji koloru HUD i wyświetlaczy wielofunkcyjnych. Tutaj, przy każdym ekraniku,

znajdują się pokrętła, pozwalające na osobną regulację jasności i kontrastu! Dodatkowo wszelkie świecące elementy wewnątrz kabiny mogą działać w trybie dziennym, nocnym lub być zupełnie wyłączone! Oczywiście, możemy samemu operować tymi ustawieniami. Tryb nocny sprawia, że światło wszystkich wyświetlaczy i kontrolek jest słabsze, jakby przytłumione. Utrudnia to dostrzeżenie samolotu w ciemnościach (kabina nie świeci jak świąteczna choinka). Szkoda tylko, że tak naprawdę nie ma możliwości sprawdzenia jak wpływa to na rzeczywistą wykrywalność maszyny w grze (da się to udowodnić chyba jedynie w trybie multiplayer).

Na tym jednak nie poprzestano w dążeniu do jak najwierniejszego odtworzenia rzeczywistości. Tutaj nawet tak prozaiczna (piloci mają wtedy tętno rzędu 180 na minutę :)) czynność jak start z lotniskowca niejednego wyjadacza może przyprawić o zawrót głowy. Ilość czynności, jakie musi wykonać gracz, aby w końcu wystrzelono go z katapulty przyprawia o prawdziwy zawrót głowy. Pokład lotniczy tętni życiem. Co chwila startują (ach te kłęby pary z katapulty!) lub lądują inne samoloty. Non stop trwa krzątanina małp pokładowych. (Tak, tak! Przecie, aby jeden jedyny samolot mógł się wznieść w powietrze, potrzeba skoordynowanego wysiłku kilkudziesięciu ludzi!). To pierwsza gra, w której po pokładzie snuje się taka masa chłopa (wprawdzie poruszają się trochę jak kukiełki, ale to przecie nie Quake). Wykonują

oni przy naszym i innych samolotach dużo pożytecznych prac, ale trzeba też na nich nieźle uważać. Kiedy nieostrożny gracz w nieodpowiednim momencie zwiększy ciąg, to może się okazać, że silnik wciągnie jakiegoś przechodzącego nieopodal członka personelu pokładowego. Wtedy usłyszymy już tylko "left engine failure", oraz krzyki "accident od the deck" i ze startu nici. Co więcej, w takim wypadku zablokujemy na pewien czas wszelki ruch na pokładzie, inne starty i lądowania... A kiedy w chwili refleksji spojrzymy w stronę którejś z burt, zorientujemy się, że okręt, wraz z całym tym bałaganem na pokładzie, płynie! (W wielu symulacjach lotniskowiec po prostu stał).

Polatać możemy sobie nad Oceanem Indyjskim (i Sri Lanką) oraz Morzem Barentsa. Krajobrazy nie zachwycają niczym szczególnym, jako że oprawa symulatora stoi na średnim poziomie. Oczywiście, to ostatnie stwierdzenie nastawi wielu graczy negatywnie ("średnie" gry zwykle zalegają przecież na półkach). Zapewniam jednak, że oznacza to jedynie brak jakichś szczególnie spektakularnych fajerwerków. Mimo iż grafika nie zachwyca, to gra się naprawdę bardzo przyjemnie. Zresztą w każdej grze szybko przestaje się zwracać uwagę na grafikę, choćby nie wiem jak byłaby ona wyśrubowana. Po prostu gracz przyzwyczaja się do niej i dopala ją umysłowo :).

Wierzcie mi jednak, to nie w grafice leży urok tej gry. Chodzi oczywiście o daleko idące wierne odwzorowanie realiów prawdziwej walki. Nauczenie się samej tylko obsługi radaru, to zajęcie na długie godziny. Kiedy już się jednak opanuje te wszystkie elektroniczne cuda techniki, to nic nie może się równać z satysfakcją jaka płynie z użycia ich na wrogu. W grze, w której zwykłe nawiązanie walki, czy odpalenie rakiety wymaga wykonania szeregu określonych czynności nie może być miejsca na nudę. Sama walka to pryszcz w porównaniu z trudem jakiego wymaga wykrycie przeciwnika... Jeżeli nie opanujesz tej sztuki dostatecznie dobrze, to może się okazać, że on wykryje Cię pierwszy. Wtedy szczera modlitwa może się okazać skuteczniejszą od wszystkiego, czego się do tej pory nauczyłeś...

obrony przeciwlotniczej. Co więcej, na wyższych poziomach trudności zdradzają one oznaki inteligencji. Kiedy lecimy tyłem do nich, prowadzą ogień ciągły ze wszystkich luf. Kiedy zaś wykonamy nawrót i skierujemy się w ich stronę, aby zaatakować, cichną nagle, by nie wyjawić swojej pozycji. Oczywiście, cały czas grzeją do nas wtedy inne baterie.

Podczas pobytu "na ziemi" radzę się zaznajomić z bardzo przydatnym narzędziem, pozwalającym na zaplanowanie misji, czy też zapoznanie się z rozmieszczeniem sił wroga. Niestety kolory na mapie zostały tu dobrane mało błyskotliwie. Czerwone kręgi, przedstawiające hipotetyczne zasięgi radarów, na czerwonym tle (!) mogą zniechęcić posiadaczy najlepszego nawet wzroku. Istotnym mankamentem wydaje się być brak kampanii (a może to ja ślepy, nie mogłem jej znaleźć?). Do dyspozycji mamy jedynie trening, natychmiastowy lot, multipaya, oraz pojedyncze misje. Osobiście brak kampanii bardzo mi nie przeszkadza i wyśmienicie bawiłem się, rozgrywając pojedyncze scenariusze.

Przyznam się otwarcie, że symulatory dawno już przestały mnie interesować (choć zrobiłem sobie w tym ogólnym zniechęceniu przerwę na znakomitego Apache / Havoc). Od jakiegoś roku, na mym dysku coraz częściej gościły strategie i inne typy gier. Panowie z Digital Integration obudzili we mnie, pozostającą w uśpieniu, duszę pilota (dziwne, bo za F/A-18 także nie przepadam). Za to należą im się gromkie brawa. Dawno już nie grałem w żadne latadełko z taką zaciętością i pasją (od czasów stareńkiego EF2000). Nie dość tych pochwał. Mało znaczącej firmie udało się bowiem w moich oczach dokonać tego, czego od lat nie może dokonać EA, wydając na n-tej liczbie płyt ogromne koromesła :), wzbogacone (czytaj: zagracone) encyklopedią Jane's. DI stworzyło realistyczny symulator przez wielopiętrowe "S", który gdyby nie grafika (która nie jest ani plusem, ani minusem) i brak kampanii, dostałby z pewnością 9/10. Ale i tak jest to wspaniała, wciągająca i trudna gra. □

Choć widać, że programiści włożyli wiele pracy w rozwinięcie engine ze starego F-16 Fighting Falcon, lecz przeoczyli także szereg buraczków. Eksplozje nadal trącą myszką, a trafiony samolot rozlatuje się często, jakby był zbudowany z klocków. Bardzo efektownie wygląda za to ostrzał z ziemi. Kluczenie na niskim pułapie pomiędzy przecinającymi się strugami pocisków smugowych to jest to, co tygrysy lubią najbardziej! Praktycznie wzdłuż każdego ważniejszego szlaku komunikacyjnego zgrupowano gniazda

Ocena: 8

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent: Digital Integration

Dystrybutor: Mirage tel.(022) 616 1551

Internet: http://www.superhornet.com

Wymagania: P200 MMX, SVGA 2 MB, CDx4, Win95

Akcelerator: Wskazany

Plusy:
- Rewelacyjna muzyka (jak na mój gust).
- Bardzo realistyczna (szczególnie praca awioniki)
- Szeroko konfigurowalna.
- Wciągająca i trudna.

Minusy:
- Nie mogłem się doszukać kampanii.
- Grafika troszkę nie na czasie
- Muzyka nie w formie audio-tracków :(.

Ford Racing

Wiecie, jaką była pierwsza gra komputerowa, którą uruchomiłem na swoim kompie (a był to archaiczny XT, z dwiema kieszeniami na napędy 360 kB, w jednym z napędów cały czas musiał tkwić dysk systemowy, miał oszałamiającą prędkość taktowania 12MHz)? Otóż była to ścigałka samochodowa Grand Prix. Od tamtej pory darzę samochodówki jakimś sentymentem i ciekawym okiem patrzę, co też wymyślili programiści w tym względzie.

Simkin

Początkowo, po uruchomieniu gry Ford Racing, gracza może zwieść ... dobra prezentacja menu głównego. Jednakże chwilę potem, po usłyszeniu kilku sekund muzyczki, która owemu menu towarzyszy, dochodzimy do wniosku, że sielanka to nie będzie. Tak poza tematem: nie wiem jak was, ale mnie zaczyna powoli irytować fakt, że designerzy gier wyścigowych automatycznie zakładają, iż jedynym gatunkiem muzyki przystającym do wszelkiego rodzaju wyścigów jest dość niewyszukane (żeby nie rzec marne) techno (co jest, "Born To Be Wild" nie słyszeli?). Wracając do tematu głównego. Menu jest dobre. Obracające się wokół własnej osi modele dostępnych samochodów pod względem ogólnego wyglądu, jak i refleksów światła na karoserii nie ustępują w niczym osławionej serii "Need for Speed". Zresztą tak samo jak we wspomnianej grze, dostępne są dwa typy rozgrywki - pojedynczy wyścig dla odreagowania stresów dnia powszedniego, jak i tryb karierowicza - tzn. zaczynasz od nędznego (jak na cywilizowane warunki rzecz jasna, bo Polacy uważają to za Jaguara) Forda Ka, zaś mozolnie wygrywając nim szmal w kolejnych wyścigach, możesz dorobić się coraz lepszych bryk. Czyli coś na kształt opcji "Need for Speed 4", tyle że twórcy zapomnieli, że istnieje coś takiego jak tuning (czyli mówiąc po polsku rasowanie lub usprawnianie) wozu (chociaż z drugiej strony może to być przejaw politycznej poprawności - nie masz uprawnień mechanika Forda - łapy precz od klucza i maski). Wielbiciele rozgrywki w sieci (jeżeli takowi przy cenach i jakości połączeń TPSA w naszym kraju istnieją) mogą spać spokojnie - programiści z Empire o nich zapomnieli.

Jednakże, wszystkie nasze odczucia (jakiekolwiek by nie były) bledną po rozpoczęciu głównej rozgrywki. Pierwsze odczucie - coś (czy ktoś) wyje. Wyje przeraźliwie, jakby właśnie robiono mu wiwisekcję na żywo wbrew woli. Po chwili otępienia okazuje się, że to łączny odgłos silników wszystkich samochodów, jakie biorą udział w wyścigu. Jeżeli jakimś cudem usłyszymy tylko silnik swojej własnej maszyny (lub oddalimy się od innych uczestników wyścigu, co bardziej prawdopodobne), to biorąc pod uwagę wysokość dźwięku, dojdziemy do wniosku, że nie prowadzimy Forda Ka, lecz np. odrzutowiec Gulfstream. Optymistów od razu uprzedzam, że wybranie innego wozu nie zmieni znacząco sytuacji - grę robił chyba jakiś dźwiękowiec daltonista, dla którego silniki wszystkich samochodów brzmią tak samo. Dość rzec, że wrażenia audio należą do jednej z najsłabszych ze stron tej gry. Niezależnie od tego, jak finezyjnie zderzymy swoją karoserię z niezidentyfikowanym ciałem obcym, uzyskamy ten sam efekt - głuchawe (i jakby nieco zawstydzone) "booom!" (najwyraźniej biblioteka dźwiękowa facetów z Elite należy do nadzwyczaj ubogich). Dygresja: jeżeli przypadkiem podłączyłeś pod swojego kompa jakiś porządny kombajn, np. wzmacniacz 200 watowy z subwooferem i 4 satelitami, to pod żadnym pozorem nie uruchamiaj tego programu, chyba że chcesz mieć bliskie spotkania trzeciego stopnia z miejscowym psychiatrą.

Po założeniu na uszy tłumików, dochodzimy do wniosku że to, co widzimy na monitorze, wygląda nawet całkiem nieźle. Twój wózek wygląda bardzo porządnie, a refleksy światła na karoserii są po prostu zabójcze. Chociaż zastanawia trochę fakt, że autorzy gry nie wpadli na pomysł, że na niebie występują takie zjawiska atmosferyczne, jak chmury czy różne fazy słońca (np. wschód). Na szczęście (albo i nieszczęście, biorąc pod uwagę fakt, że potencjalny nabywca owego produktu zapłacił zań 1/3 średniej krajowej, a i to dystrybutorzy twierdzą, że powinien ich całować po dłoniach, bo dopłacają do interesu) wszystkie dobre odczucia zamierają po rozpoczęciu wyścigu. Dlaczego? Ano dlatego, że po chwili kierowania swoim wybranym pojazdem, dojdziesz do wniosku, że wybrałeś ciężarną krowę (chociaż jakiś chochlik w głębi świadomości będzie ci podpowiadał, że takiego modelu w menu nie było). Delikatne naciśnięcie klawisza skrętu nie wzbudzi żadnej większej reakcji naszego czterokołowca, zaś zdecydowane tłamszenie klawiatury spowoduje pro-

porcjonalny skręt na barierkę - słowem sterowanie (przynajmniej z klawiszy) jest do pani. Malkontenci z tylnych rzędów mogą krzyczeć - co z joystickiem i kierownicą? Odp. - nie wiem - jakoś nigdy mi się nie chciało wkładać silnika od Ferrari do malucha. Prościej - pierwszy rzut oka tak cisnął w tył moją gałką oczną, że stosowanie jakichkolwiek środków innych środków ponadprogramowych uznałem za bezzasadne.

Muszę kończyć, bo od tego techno zaczynają mi się prostować zwoje na mózgowiu [najwyraźniej twórcy nie słyszeli też o magicznej opcji "random track", która powoduje, że w menu głównym nie leci tylko ciągle jedna muzyczka, ale zdarzają się nawet inne (tyle że trzeba je skomponować)]. Nie jestem finansistą z diabelskim błyskiem w oku zapatrzonym ciągle w szeregi cyferek, symbolizujących rosnącą wartość akcji koncernu Ford, ale nawet mnie, laikowi, wydaje się, że koncern ten przynosi roczne dochody takiego rzędu, że przeciętny czytelnik naszego pisma spadłby z krzesła. I wydaje mi się trochę nie w porządku, że koncern ten autoryzując coś tak przeciętnego, oczekuje jeszcze uznania.

Dla porządku dodać należy jeszcze, że wśród dostępnych nam samochodów Forda Focusa (aktualnie biorącego udział w FIA World Rally Championship), Forda Mondeo (chlubę Auto Trader British Touring Car Championship) i Forda Taurusa, możesz prowadzić Pumę, Ka, Escorta i Fiestę. Można też pościgać się na będącym jeszcze w fazie prób wozie GT90 i F-150. Te nazwy wyścigów niech nie robią na was zbyt wielkiego wrażenia, po prostu w świecie samochodów ciągle ktoś się z kimś ściga, a ponieważ przemysł samochodowy proponuje klientom najróżniejsze wozy, o niemożliwych niekiedy do porównania parametrach, to trzeba wymyślać rozmaite wyścigi w rozmaitych klasach. I zawsze jest ktoś wygrany i - jak mawiał mój ulubiony bohater literacki z Paragrafu 22, Miło Minderbinder - "Wszyscy mają udział w zyskach".

Przed przystąpieniem do wyścigów, możesz przetestować wybrany wóz, zapoznając się z jego właściwościami i dynamiką. Opcja ta pozwala ci się też przekonać, czy wybrane przez ciebie ustawienia dotyczące rozdzielczości, ilości szczegółów, nasycenia barw i tak dalej, są dla twego komputera (i ciebie) optymalne. Wybierając samochód, możesz też podjąć decyzję czy ma on mieć automatyczną, czy ręczną skrzynię biegów - starzy wyjadacze oczywiście wybierają tę drugą opcję. Możesz też wybrać tor - w sumie jest ich 12-cie - na którym będziesz się ścigał. W trybie Career Mode będziesz miał okazję budować swoją reputację w świecie kierowców i stopniowo zyskiwać dostęp do coraz zyskowniejszych - i trudniejszych - wyścigów. Możesz porównać swoje umiejętności z umiejętnościami kierowcy fabrycznego, ścigając się z nim na takim samym wozie i na tej samej trasie.

W sumie trzeba rzec, że grę zrobiono starannie, choć może niezbyt odkrywczo. □

Ocena: 5

INFO · INFO · INFO · INFO

Producent:
Empire Sport

Dystrybutor:
Mirage tel.(022) 616 1551

Internet:
http://www.empiresport.com

Wymagania:
Wind 95/98, P 200, 32 MBRAM, 250 MB HD, Directsound, CD X8

Akcelerator:
Wskazany

Plusy:
- Staranne opracowanie charakterystyk wozów

Minusy:
- Dość wysokie wymagania sprzętowe
- średni realizm jazdy
- kiepski dźwięk i monotonna muzyka

Demo na CD 3/2000

www.take2games.com
www.play-it.com.pl

©1999 Kriss Software Ltd. All Rights Reserved. Airport inc. and Airport inc. logo are trademarks of Take 2 Interactive Software and Tetsar Electronic Studios Ltd. Take 2 Interactive Software and Take 2 logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. Kriss logo is a trademark of Kriss Software Ltd. Published by Take 2 Interactive Software. Developed by Kriss Software Ltd. Informacja handlowa: 018 4440560, sprzedaż wysyłkowa: 033 811 8735

PLAY PC CD

TAKE 2

Idealne miejsce, by założyć nowe lotnisko.

Killer Loop

Wizerunek świata 22 stulecia nie będzie odbiegać od tego, postrzeganego przez obecnie żyjących, tak znacząco, jak chcieliby futurolodzy. Różnice naturalnie istnieć będą - homo sapiens będzie zdecydowanie więcej - zdążą oni obdzielić sobą już nie tylko Ziemię, ale i spory kawałek przestrzeni kosmicznej. Jednak z całą pewnością, przy całym tym rozmachu technologicznym i chwale, pozostaną... ludźmi. Tym właśnie tłumaczyć można to, że umiłowanie dobrej rozrywki trzymać się będzie równie mocno jak teraz. W sumie trudno się dziwić - czym są kolejne 2 wieki w porównaniu z 2 i pół tysiącem lat tradycji beztroskich imprez? Imprez, wśród których prym wiodą takie, gdzie nielicznie narażają swe życia, a pozostali dowartościowują się, gapiąc na tych "nienormalnych"... (vide imprezki w Colosseum itd.)

Gem.ini

Imprez jak ta, w której wzięcie udziału proponuje graczom tym razem team nieznany praktycznie w świecie pecetów - Crave Entertainment. Konsole zdążyli oni zasilić paroma swoimi produktami: m.in. Galerians czy Broken Sword II na PSX, Battlezone Rise of the Black Dogs na N64: czy Draconus, bądź Tokyo Xtreme Racer na DreamCast. Grunt sprzętu cięższego niż plastikowe pudełeczka z doczepionymi joypadami jest im jednak niezbyt dobrze znany. Gdyby było inaczej, wiedzieliby zapewne, że gry żywcem przenoszone z PSX-a - a tak właśnie ma się rzecz z Killer Loop, czyli zmodernizowane wyścigi rydwanów, rzadko podobają się "blacharzom". Tym razem jednak nieświadomość tego podstawowego prawa konwersji pozwoliła im na dokonanie czegoś niemal niemożliwego - konwersję docenioną! Zabójcze Pętle bowiem przypadną do gustu nie tylko maniakom gatunku, ale wręcz wszystkim, którzy od czasu do czasu lubią pościgać się w uproszczonych, lecz nie prostych zawodach. Pod jednym jedynym warunkiem - będą oni naprawdę hard-corowymi wymiataczami arcade'owymi, nie obawiającymi się tempa, przy którym stroboskopowe wideoklipy z MTV wydają się być równie żwawe jak narracja Wojny i Pokoju Tołstoja.

Killer Loop bowiem ma to, co w arcade najważniejsze - speed, czyli prędkość! Prędkość, można by napisać - kosmiczną. Prędkość, która sprawi, że po paru godzinkach gry bez przerwy będziesz zmuszony siłą przytrzymywać czubek głowy, by nie odkręcił się, wirując szaleńczo w ślad za oczkami! (To nie jest zabawne - ostrzeżenie przed atakiem epilepsji nabiera tu ciężaru gatunkowego!). Słowem - wszystkie zręcznościowe wyścigi razem wzięte nie dają takiego kopa, jak jedna rundka którymś z tripodów klasy trzeciej bądź - o zgrozo - czwartej! Czy to jednak dobrze? Z jednej strony, na pewno tak: zabawa jest po prostu kewl, z drugiej jednak... Cóż, sądzę, że gracze pozbawieni refleksu Jedi nie będą bawić się tak dobrze, jak można by było przypuszczać...

U dołu:
Jako się rzekło: tor bez zarzutu reszta, jednak trąci myszką.

W Killer Loop gracz przeniesiony zostaje w XXII wiek. Ludzkość, jako się rzekło, zapomniała już o swych pierwszych, nieporadnych krokach w przestrzeni i zdążyła zbudować parę baz wśród gwiazd i... zainstalować parę torów najwspanialszej gry, jaką miała okazję podziwiać ludzkość - Killer Loop. Jej założenia są proste - tworzy się tor zakręcony jak chiński paragraf, wrzuca nań dziewięciu zapaleńców w kosmicznych bolidach - tripo-

Czego szukać, czyli co tu dają?

W trakcie gry w Killer Loop, gracz może korzystać z dwojakich bonusów - pierwszy to pola fosforyzujących cząstek, żółtych lub zielonych oraz różowo-fioletowe piramidki. Wprowadzenie tripoda w pole żółtych cząstek, uzupełni zasoby jego energii magnetycznej, najechanie natomiast na zielone - przyśpieszy bolid. Zaliczenie piramidki natomiast daje jeden z bonusów - tak obronnych (tarcze, tarcze aktywne), jak zaczepnych (lasery, rakiety niekierowane, rakiety kierowane). Warto przy tym pamiętać, że jakkolwiek możesz wykorzystać znajdźkę od razu, możesz również poczekać i "zbierając" kolejne piramidki "upgrade'ować" swe uzbrojenie - na przykład po to, by uzyskać rakietę samonakierowującą się!

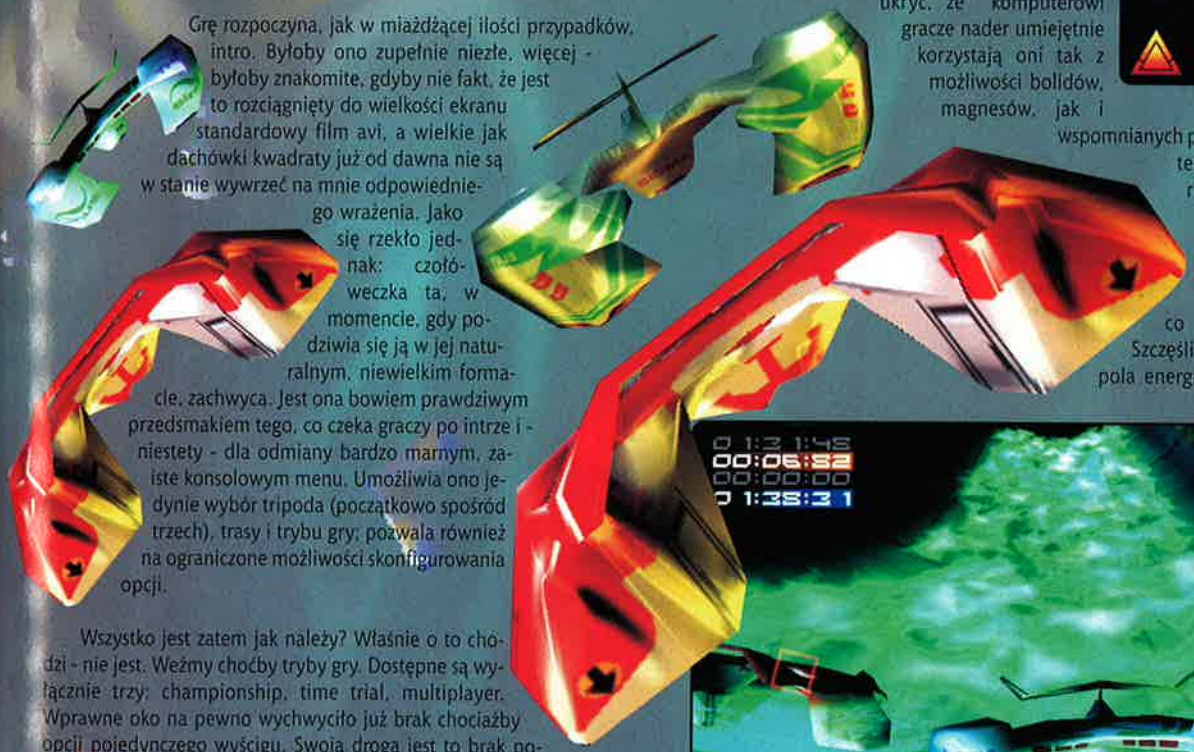
dach na małych, uwaga! - kuleczkach (nie kółeczkach!), dorzuca do tego wszystkiego dla uatrakcyjnienia rozgrywki parę gadżetów do zebrania po drodze i... każe się im ścigać. I oni - to jest my - ścigamy się. Ścigamy i korzystając z chwytanych w locie bonusów, doprowadzamy do mistrzostwa funkcję magnesu i, w razie potrzeby, wyłączania silnika, by odpaść w odpowiednim od toru i poszybować z prędkością bliską ośmiu stówom nad torem - zwyciężamy!

Czym, czyli trzy wspaniałe kuleczki

Każdy gracz może wybierać spośród oferty trzech producentów bolidów. Każdy z nich oferuje cztery Tripody - po jednym modelu na każdą klasę wyścigów.

- **Hartmann & Koch tworzy tripody uśrednione, lecz niezawodne;**
- **Inżynierska precyzja Sinus Corporation sprawia, że ich tripody słyną z wysokiego poziomu bezpieczeństwa;**
- **Pulse tworzy najszybsze wyścigówki; jedyny problem to fakt, że jazda nimi wymaga wyjątkowych umiejętności;**
- **Oferta czwartego z teamów, REAC., jest kierowana tylko do najbardziej doświadczonych - firma bowiem stanowi sekcję R&D (badań i tworzenia) konsorcjum MK i produkuje machiny prototypowe;**

Grę rozpoczyna, jak w miażdżącej ilości przypadków, intro. Byłoby ono zupełnie niezłe, więcej - byłoby znakomite, gdyby nie fakt, że jest to rozciągnięty do wielkości ekranu standardowy film avi, a wielkie jak dachówki kwadraty już od dawna nie są w stanie wywrzeć na mnie odpowiedniego wrażenia. Jako się rzekło jednak: czołóweczka ta, w momencie, gdy podziwia się ją w jej naturalnym, niewielkim formacie, zachwyca. Jest ona bowiem prawdziwym przedsmakiem tego, co czeka graczy po intrze i - niestety - dla odmiany bardzo marnym, zaiste konsolowym menu. Umożliwia ono jedynie wybór tripoda (początkowo spośród trzech), trasy i trybu gry; pozwala również na ograniczone możliwości skonfigurowania opcji.



Wszystko jest zatem jak należy? Właśnie o to chodzi - nie jest. Weźmy choćby tryby gry. Dostępne są wyłącznie trzy: championship, time trial, multiplayer. Wprawne oko na pewno wychwyciło już brak chociażby opcji pojedynczego wyścigu. Swoją drogą jest to brak pozorny. Tak naprawdę te pojedyncze wyścigi to... wspomniany championship, a każda wygrana na danym tripodzie liczy się jako zaliczony etap mistrzostw. Konsole i ich uproszczenia, ech... Zostawmy jednak za plecami menu i jego ograniczenia. (No, może z wyjątkiem jednego: brakuje możliwości dostosowania mocy gry do własnych upodobań, czyli innymi słowy ujmując - brak poziomów trudności. Ślizgać się więc trzeba na jedynym dostępnym, który można byłoby scharakteryzować jako "damn hard", czyli diabelnie trudno).

Zatem śmiało pakujmy się w kokpit bolidu. Te, oprócz tego, że kształtem, zaskakują również tym, co pod maską! Każdy z nich wyposażony jest w silnik magnetyczny (Magnetic-Kinetic), zdolny do zbierania energii wprost z toru. Dodatkowo jest też magnes pozwalający na "klejenie się" do ścian i sufitów (o ile na tak pokręconych torach można jeszcze posługiwać się takimi kategoriami... ;) Do wyboru, jako się rzekło, mamy początkowo po jednym tripodzie każdego z trzech teamów. (Patrz ramka "Czym, czyli trzy wspaniałe kółeczka") - Pulse, H&K (tym razem Hartmann & Koch, hehe) i Sinus. Różnią się one pomiędzy sobą tak prędkością i przyśpieszeniem jak przyczepnością - każdy może więc wybrać coś dla siebie. Pozostaje jeszcze wybór jednego z początkowo czterech pierwszych (patrz ramka "Po czym, czyli te wspaniałe wstęgi") tras szybkiego ruchu, w rzeczy samej przypominających raczej zmorę senną bobsleisty niż dzieło rąk ludzkich i ustawiamy się na starcie.

W tym właśnie miejscu należałoby wyjaśnić, dlaczego decydujemy się na występy. Otóż wszystkie bolidy, wszystkie tory i... my wszyscy wchodzimy w skład Ligi Magnetic-Kinetic, naszym zaś celem jest przebić się z pierwszej - najłatwiejszej - do czwartej klasy wyścigów. W każdej tej klasie będziemy ścigać się innym, lepszym (bo szybszym) bolidem, na coraz to nowych i (nie da się ukryć) trudniejszych torach. Przeciw nam ścigać się będzie 8 innych wielbicieli mocnych wrażeń. Ta gromadka będzie bardzo skutecznie przeszkadzać nam w doturlaniu się na pierwszej pozycji: ich SI jest niepokojąco dobra. Zdarzało się niejednokrotnie w mojej karierze tripodowca, że nie znając toru i układu jego zasobów, wpadałem na metę jako... dziewiąty, przy czym ósmy miał nade mną jakieś pół minuty przewagi... Nie da się bowiem ukryć, że komputerowi gracze nader umiejętnie korzystają oni tak z możliwości bolidów, magnesów, jak i wspomnianych przed momentem bonusów, rozmieszczonych na torze (patrz ramka: "Czego szukać, czyli co tu dają"). Szczęśliwie dla nas pola energii i piramidki odnawiają się na tyle szybko, że nie ma ryzyka, iż po zostaniu w tyle nie załapiemy się na nic do końca.

Słowem - wszystkie zręcznościowe wyścigi razem wzięte nie dają takiego kopa, jak jedna rundka którymś z tripodów klasy trzeciej bądź - o zgrozo - czwartej!

Na razie jednak - startujemy. I niemal natychmiast po pojawieniu się zielonego światła zauważamy cechę, która - w zależności jak (i kiedy) spojrzeć, będzie bądź pchać grę wysoko w górę, bądź przeciwnie - ściągać ją szybko w dół skali ocen subiektywnych. Jest to wspomniana już niejednokrotnie prędkość w swej najczystszej postaci! Rzeczywiście - trudno o lepszy niż Killer Loop przykład gry płynnej i dynamicznej! Ona może wręcz stanowić synonim dla płynności i dynamiki! Z drugiej strony... cóż, prowadząc Sinusa Sigmę, wi-

Po czym, czyli te wspaniałe wstęgi:

Moskwa
To właśnie tutaj, w tej obecnie ponad 40-milionowej metropolii, powstał pierwszy na świecie tor ligi Magneto-Kinetic (MK). Kreowany na symbol renesansu technicznego późnego wieku XXI-ego, jest podstawowym torem ligi, a zapierająca dech w piersiach sceneria dzielnic Moskwy nadal działa jak magnes na miliardy ludzi przed telewizorami!

Mars
Tor zbudowany przez trzy wielkie Marsjańskie Kompanie Górnicze był pierwszym tego typu obiektem poza Ziemią. Umiejscowiony wśród łagodnych wzgórz, wokół kopalni rudy miedzi Pheenix na północnej półkuli Marsa, jest szeroko znany jako apoteoza pętli i krzywizn.

Himalaje (A)
W swych nieustających poszukiwaniach najbardziej egzotycznych miejsc, liga MK natrafiła na prawdziwą bombę... na Ziemi! Tor powstał w pobliżu masywu K2, a niezwykła wysokość i warunki pogodowe stały się świadkiem równie niezwykłych zmagań. Warto wspomnieć, że jedynie elita pilotów tripodów jest w stanie opanować trasę alternatywną, wiodącą przez wiecznie zamglone szczyty...

Himalaje (B)
Pierwotnie służące jako alternatywa dla Himalajów A w przypadku wyjątkowo złej pogody, Himalaje B stały się pełnoprawną częścią regularnego sezonu wyścigów MK wraz z wynalazkiem Sieci Kontroli Klimatu w 2158. Jest to zarazem ostatni tor zbudowany na powierzchni Ziemi.

Hawaje
Wyjątkowo widowiskowa sceneria Wielkiej Wyspy stanowi ogromny atut tegoż toru. Wiedzie on stromymi kanionami wyspy i poprzez szeroko znany 360-stopniowy podwodny szklany tunel, oferując niespotykane nigdzie indziej zróżnicowanie pejzaży i... bogactwo wrażeń!

Needle Rock (Wąska Skała)
Decyzję o budowie tego, najmłodszego jak dotychczas, toru konsorcjum MK podjęło dokładnie w chwili, gdy na Ziemię dotarł pierwszy obraz wysokiej na milę Wąskiej Skały z jednego z księżyców Saturna - Japeta. Ogromne przedsięwzięcie dało równie porażający efekt - tor Needle Rock oparto na osi pionowej, a tripody pędzą w górę tunelem zbudowanym wewnątrz skały, by w parę chwil później spadać w dół po torze na zewnątrz...

Stacja Kosmiczna
The Orbital Wharf jest umieszczoną poza strefą przyciągania ziemskiego konstrukcją, przeznaczoną do budowy ogromnych obiektów kosmicznych. Własna, zmienna siła ciężkości stacji sprawia, że tor ten stanowi wyzwanie nieporównywalne ze wszystkimi innymi w Lidze. Stacja jest również centrum oddziałów Research & Design, wiodących producentów tripodów.

Kolocrou
Tor treningowy dla pilotów teamu Hartmann & Koch, mającego swą główną siedzibę w Hamburgu, w Europie Centralnej. Korzystając z holograficznych symulatorów, piloci przygotowywani są do przyszłych wyścigów i uczą maksymalnie efektywnego wykorzystywania tak toru, jak zdolności tripodów. Warto zaś dodać, że zdolności tego generowanego sztucznie otoczenia i jego warunków są dosłownie nieograniczone!...

Killerloop (uwaga: istnienie niepotwierdzone)
Tu zasada jest prosta - zwycięzcą jest ten, któremu uda się przeżyć najdłużej. Te nielegalne "zabójcze wyścigi" (w ścisłym znaczeniu tego zwrotu), wylansowane zostały przez piracką telewizję bez licencji Ligi MK. Kiedy jednak ta wychwyciła, że przyciągają one ogromną widownię - zaadoptowała je i wprowadziła właśnie Killer Loop. Ten oparty na idei Wstęgi Moebiusa tor, jest prawdziwym dziełem sztuki wśród kształtów regularnych. Pamiętaj jednak - nie jest on tak prosty, jak się wydaje!

dzimy iż impulsy elektryczne w układzie nerwowym, przenoszące polecenia do i z mózgu, wyraźnie nie nadążają za serwowanymi w błyskawicznym tempie bodźcami, czyli obrazem na monitorze! Słowem: pędzimy, wierząc, że dobrze pamiętamy jego układ i być może nie będziemy zbyt często odbijać się od jego elementów. Na nasze szczęście tor jest zwykle czymś w rodzaju wycinka rury (stąd skojarzenie z torami bobslejowymi), a uderzenia w bandy czy innych zawodników nie czynią nam nic ponadto, że tracimy parę bezcennych sekund na ponowne rozpędzenie się. A odzyskanie ich jest częstokroć po prostu niemożliwe... Wtedy zaś pozostaje tylko powolne turlanie się do przodu, połączone z podziwianiem okolicznych pejzaży.

A propos - jak te się prezentują? Killer Loop to gra, jak już pewnie wiecie, blisko spokrewniona z konsolowymi wyścigami. Stąd też zapewne biorą się wszelkie uproszczenia i niewielkie możliwości konfiguracji, jakich doszukać się można w grze. W tym również należy szukać pewnych braków w zwizualizowaniu tak torów, jak bolidów czy efektów. Naturalnie nie zamierzam twierdzić, że jest źle - w rozdzielczości 1600 na 1200 nic akcelerowanego GeForce'em nie wygląda źle :). Jest jednak, jak na

dowany został w należyty sposób i z odpowiedniej liczby wielokątów - dzięki temu jest gładki do niemożliwości...

Dźwięk towarzyszący grze również postrzegać należy dwojako. Dźwięki samej gry są bowiem tylko takie sobie, dla odmiany jednak pulsujący, dynamiczny trance zapisany jako cd-audio, coś jak Motorhead czy DethKarz jest... no, jest naprawdę niezły! Dość dokładnie charakteryzuje ów soundtrack fakt, że osobiście nie czuję zupełnie tego gatunku, w tym jednak przypadku muzyka dawała się posłuchać - w słuchawkach! - bez wrażenia, że moja głowa gwałtownie puchnie. A by dopełnić schematu trójcy: gfx, sfx, multiplay wpomnę, że istnieje w KL coś na kształt grania w parę osób, ściślej do 8-miu graczy - tyle tylko, że, niestety dla większości graczy - jedynie w sieci lokalnej (LAN).

Cóż, wydawałoby się - gra niemal bezbłędna, jednak parenaście godzin morderczych testów dość znacznie modyfikuje tę opinię. Wbrew zapewnieniom twórców, tripody prowadzi się bowiem bez świadomości pełnej nad nimi kontroli (co przy prędkościach osiąganych przez nie wydaje się być naturalne...). Trudno mi również wierzyć w zapewnienia co do autentyczności fizyki - tu jednak nie mogę być pewien, nie jeździłem dotychczas tripodem po magnetycznym torze... ;) Drugi minus to fakt, że w całej grze, jak dla mnie, chodzi jedynie o to, by korzystając ze wszystkiego co się da rozpędzić się do maksimum, nie pozwolić za żadną cenę na zwolnienie tej kosmicznej prędkości. (Pamiętajmy, że mimo istnienia broni nie sposób zniszczyć innych i siebie...). To zaś odbiega od tego, co nazwać by można taktyką danego bolidu i toru. Dlatego też, pomimo pracowicie wymienia-

nych powyżej plusów, ocena ogólna KL to zaledwie (?) 7. Sądzę, że wystawiając jej taką metryczkę, nie pokrzywdziłem jej zanadto, a zarazem udało mi podkreślić coś, co - z założenia - miało wynikać z całej recenzji: otóż gra, która wyraźnie zainspirowała niemieckich twórców Killer Loop - czyli genialne DethKarz - nadal pozostaje niepokonana! □

mój gust i możliwości obecnego sprzętu, jedynie poprawnie. Uproszczenia widoczne są zwłaszcza w obiektach poza torem - po prostu drzewa... to nie są drzewa (trawestując tu "suynny" wiersz "Kresy" :P). Całe szczęście, że sam tor zbu-

Ocena: 7

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: VCC Entertainment
Dystrybutor: Cravegames
Internet: http://www.killerloopgame.com/
Wymagania: P166, 16 MB RAM, MS-DOS lub Windows
Akcelerator: lepiej mieć :)

Plusy:
- dynamika, płynność, prędkość!
- spore zaplecze - 13 tripodów, 9 torów
- prostota rozgrywki
- soundtrack!

Minusy:
- uproszczenia (tak realizmu jak i możliwości konfiguracji gry)

Demo na CD 2/2000

Championship Manager 99/00

Gry o tematyce sportowej to bardzo dziwny gatunek programów. Tak się jakoś składa, że choćby nie wiem jak bardzo konkurencja się starała, to i tak w tym gatunku rządzą cały czas te same tytuły. Jako przykład mogę podać serię FIFA lub NHL. Nikt im nie może dorównać, prawda? Jeszcze większa przepaść powstała pośród menedżerów piłkarskich. Non stop powstają coraz to nowe, ale żaden nie może nawet marzyć o zbliżeniu się do serii Championship Manager. Co więcej, przepaść pomiędzy produktem Sports Interactive, a pozostałymi menedżerami stale rośnie.

ELD (np: The Kovenant "animatronic")

U góry:
To lubię. Bardzo dobre, ale nieskomplikowane opcje treningowe.

Pamiętacie ile czasu przyszło nam czekać na CM 3? Jeżeli się nie mylę, to jakieś trzy lata. Warto było jednak czekać na takie dzieło! Po tak długim czekaniu psychicznie nastawiłem się, że kolejny raz bracia Collyer obdarzą graczy kolejnym CM, kiedy przekroczę trzydziestkę. Tymczasem kilka miesięcy temu gdzieś w sieci wyłowiłem informację o tym, iż Sports Interactive ma zamiar wydać CM 99/00. Z początku potraktowałem to z lekkim przymrużeniem oka, wszak CM 99/00 miał być tylko i wyłącznie update do CM 3 i oferować jedynie uaktualnione składy. Jednak każdy dzień zbliżający nas do premiery CM 99/00 powodował u mnie coraz bardziej nerwowe ruchy zniecierpliwienia. Wolałem się osobiście przekonać o tym czy jest to tylko na pewno update, czy też bracia Collyer coś dołożyli.

Z początku wygląda na to, że większych zmian nie ma. Cóż się zresztą dziwić, jeżeli CM 99/00 powstał na enginie CM 3, a poza tym do dyspozycji (do grania) mamy nadal szesnaście tych samych lig. Zabrakło tradycyjnie jednej z najsłabszych lig europejskich, czyli polskiej. Jednak zanim zaczniecie bombardować mailami siedzibę Eidos, zastanówcie się obiektywnie sami. Czy skoro nie ma ligi wicemistrzów Europy (Czechów), to powinna być polska? Nie martwcie się jednak na zapas, bo jestem pewien, że za jakiś czas (znając realia powiedzmy pół roku) ukaże się dodatkowy krążek z Ligą Polską. Tak, jak to miało miejsce w wypadku CM 3. Składy faktycznie bardzo aktualne. Tak na oko to gdzieś z początku października. Wszystkie zatem ważne transfery tego sezonu zostały uwzględnione. Można mimo to na upartego doczepić się składów. Weźmy chociażby na tapetę polską reprezentację i co się okaże? W naszej reprezie znajdują się takie nazwiska, jak Onyszko, Kos i Kosecki. Nie powiem, tym razem bracia Collyer ubawili mnie do łez. Taką fantazją nie może

Po lewej:
Kto by nie chciał być menedżerem Realu Madryt?

się pochwalić nawet nasz nowy coach Engel :). Ale z drugiej strony nie muszą panowie Collyer znać składu jakiejś słabiutkiej reprezentacji. Równie dobrze ja mógłbym wiedzieć kto występuje w podstawowej jedenastce młodzieżówki Burkina Faso (ciekawe czy takowa istnieje?). Zmiany zaszły również w regulaminie i wszystkie rozgrywki toczą się według zasad i terminarza tegorocznych rozgrywek. Powiększona Liga Mistrzów, brak Pucharu Zdobywców Pucharów, Klubowe Mistrzostwa Świata i kilka innych nowych rozgrywek znajdziecie w CM 99/00. Tego wszystkiego jednak się spodziewałem, a raczej wymagałem po CM 99/00. Resztę zmian widać dopiero po dłuższej grze. Nie są one może rewolucyjne, ale z pewnością ułatwiają one życie graczom. Chociażby poprawiono i tak znakomity interfejs. Niby w CM 3 był perfekcyjny, ale wystarczyło przestawić kilka przycisków, aby stał się on jeszcze lepszy. Kolejne usprawnienie wprowadzono w opcji poszukiwania talentów. Gracz może teraz z większą precyzją określić, gdzie asystent ma poszukiwać talentów, a ich raporty są bardzo fachowe. Kierując się ich wskazówkami, można wreszcie wyłowić prawdziwe perełki do naszego zespołu. Nareszcie bracia Collyer zafundowali nam możliwość interakcji z zarządem klubu. Zawsze mnie w CM drażniło, że zarząd jest ponad nami i to on decyduje o wszystkim. Kiedy chce to buduje dodatkowe krzesełka, czasami nie zgadza się na transfery tych czy innych piłkarzy, a przecież chyba w takich przypadkach liczy się też zdanie menedżera? W CM 99/00 wreszcie można pogadać, a raczej zaproponować zarządowi kilka propozycji. Można zatem wysunąć wniosek o rozbudowę stadionu (Expand The Stadium), zainwestowanie w infrastrukturę do trenowania młodzieży (Invest In Youth Development), zażądać dodatkowego budżetu na transfery (Make Extra Transfer Funds Available), zaproponować dodatkowe pieniądze na premię dla piłkarzy (Make Extra Funds For Wages Available) i poprosić o trochę więcej czasu na przebudowę składu (Extra Time To Rebuild Squad). Oczywiście zarząd może Ci pójść na rękę i zgodzić się na to, ale równie dobrze może odrzucić Twoje propozycje. W gabinecie szefa można się także zapoznać z opinią prasy i fanów na temat prowadzenia drużyny. Panowie ze Sports Interactive popracowali również nad samymi meczami. Sytuacje są teraz ciekawsze i mecze wyglądają tak bardziej... hmmm... realistycznie. Ciężko to określić, ale jeżeli sami zagracie (demko było na naszym cover CD), to od razu zrozumiecie o co mi chodzi.

Nie ma co się dalej rozpisywać! CM 99/00 to krótko mówiąc jeszcze więcej wspaniałego CM 3. Dzięki kilku drobnym, wydawać by się mogło ulepszeniom, ta gra zyskała jeszcze więcej polotu. Chłopaki z Sports Interactive zrobili coś więcej niż tylko data disc do Cm 3 i za to chwała im. Narobiłem sobie tylko smaka na CM 4 i teraz przez długie miesiące będę wypatrywał tego tytułu. Ale mam CM 99/00 i do tego czasu będę zapamiętale grać w niego. □

Ocena: 9

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Eidos Interactive
Dystrybutor: Mirage tel (022) 616 1551
Internet: http://www.mirage.com.pl
Wymagania: P 133, 32 RAM, WIN 95/98, CDx4
Akcelerator: Nie

Plusy:
- Jeszcze więcej, Więcej, WIĘCEJ CM!!!
- uaktualnione składy
- poprawione drobniutkie buraczki

Minusy:
- na CM 4 przyjdzie nam jeszcze poczekać sporo czasu...

Demo na CD 2/2000

EARTHWORM JIM 3D

Rety mam dziwne uczucie deja vu! W ciągu ostatniego roku wszyscy producenci chyba się zmówili i zaczęli odgrzebywać stare, zakurzone platformówki sprzed kilku lat i, po upchnięciu bohatera w trzeci wymiar, wydają ich kolejne części. Tym sposobem doczekaliśmy się kontynuacji Raymana, Prince of Persia i kilku innych tytułów. Jedynie Jazz Jackrabbit twardo stoi na posterunku w drugim wymiarze. Przeniesieniu w trzeci wymiar nie oparł się także kolejny bohater platformówek, dzielny robak Jim.

ELD (np: Dark Tranquillity "projector")

Teleportacja Jima w trzeci wymiar to jednak trochę za mało, aby zwrócić uwagę fanów na tę grę. Inna sprawa, że Earthworm Jim nigdy nie był jakąś fantastyczną platformówką. Ot, zwykła, niczym nie wyróżniająca się, gierka. Niestety, podobnie jest z Eartworm Jim 3D. Nawet maniakom tego typu gier będzie trudno usiedzieć przy Jimie dłużej niż kilka godzin.

Dla tych, którzy nie pamiętają Jima lub są zbyt młodzi na to, przypomnę tylko, że jest to zwykła dżdżownica, popadająca stale w różne kłopoty. Nie inaczej jest w trzeciej części jej przygód. Jim ponownie dostaje szansę zbawienia swojego robaczego Świata. Fabuła jest tak denna, że aż szkoda miejsca, aby o niej pisać, ale w kilku słowach przedstawia się ona następująco. Pewnego dnia, z bliżej niewyjaśnionej przyczyny, krowa potyka się i strzela baranka bez kasku. Efekt tego wypadku jest łatwy do przewidzenia. Biedaczynie miesza się w głowie i zaczyna się zachowywać jak "szalona krowa". Światu (przynajmniej "Światu" Jima) zagraża śmiertelne niebezpieczeństwo, ale na szczęście nad losem naszej planety czuwa dzielny robal Jim! Pacjenta, który wymyślił tak błyskotliwą fabułę powinno się chyba zamknąć w pomieszczeniu bez klamek.

Nie tylko zresztą fabuła szwankuje w Eartworm Jim 3D. Cała gra wydaje się być bez polotu, który jest przecież potrzebny wszystkim platformówkom. Jakoś drętwo biega się po światach, zafundowanych graczom przez autorów. Zwykłe bieganie, skakanie, zbieranie, strzelanie etc. Brak tu czegoś, co wyróżniałoby Jima spośród innych platformówek. Nudy, nudy i jeszcze raz nudy. Ostatnio dane było mi grać w Rayman 2 oraz Tonic Trouble i wrażenia są nieporównywalne. Eartworm Jim 3D wypada przy tych dwóch tytułach zdecydowanie gorzej. Jim dysponuje mniejszą ilością ruchów, przeciwnicy mają o wiele niższą AI, plansze są zbyt mało zróżnicowane, grafika oraz dźwięk jest gorszy, animacja postaci również itd. Nie mówię, że nie da się grać w Eartworm Jim 3D. Da się jak najbardziej, ale nie sprawia to takiej przyjemności i satysfakcji jak Rayman 2 czy Tonic Trouble. Takie bieganie byle do przodu nie jest wcale zabawne, a przypominam temu, kto nie grał w Rayman 2, że w kilku jego fragmentach można naprawdę utknąć na jakiś czas. Nie pomogło nawet ściągnięcie pewnych pomysłów z Rayman, jak np. włosy służące jako helikopter. Jedyną fajną nowością jest możliwość przywalenia przeciwnikowi z "baśki". Skuteczność to ma taką sobie (wolę jednak czymś strzelać), ale fajnie wygląda jak dżdżownica wali głową (???) świnkę czy kurę.

No i kto szybciej sięga po broń?

Najbardziej podczas gry w Eartworm Jim 3D rozdrażniła mnie jednak grafika. Nie odbiega ona od powszechnie przyjętych standardów platformówek, czyli jest kolorowa i zwariowana, ale jest w niej coś, co mnie wkurza. Szata graficzna przypomina sławny, a raczej niesławny przebój South Park. W zasadzie do South Park nic nie mam, ale gra o tym samym tytule, w którą miałem okazję grać w zeszłym roku, była totalnym burakiem. Dlatego też grafika Eartworm Jim 3D działa na mnie jak czerwona płachta na byka. Te pikselowate, nieudolnie wykonane postacie i wiejskie lokacje zniechęcają do gry. Moją rozpacz dopełnia jeszcze animacja postaci. Również identyczna jak w South Park. Kto widział SP, ten wie, jak potrafi to być denerwujące. Dźwięk, muzyka? Pozostawię to bez komentarza. Z tego, co pamiętam, to już lepsze dźwięki wydawała moja katarynka podczas giercowania w Boulder Dasha.

Ostro sobie pojechałem w tej recenzji po Earthworm Jim 3D, ale w pełni sobie na to ta gra zasłużyła. Tak reklamowany debiut Jima w trzecim wymiarze wypadł żałośnie. Zamiast ciekawej kontynuacji znanego tytułu,

Teleportacja Jima w trzeci wymiar to jednak trochę za mało, aby zwrócić uwagę fanów na tę grę. Inna sprawa, że Earthworm Jim nigdy nie był jakąś fantastyczną platformówką. Ot, zwykła, niczym nie wyróżniająca się gierka. Niestety, podobnie jest z Earthworm Jim 3D. Nawet maniakom tego typu gier, będzie trudno usiedzieć przy Jimie dłużej niż kilka godzin.

otrzymaliśmy totalną klapę. Ta gra, mimo przeciętnej grywalności, nie byłaby taka zła, gdyby nie ta grafika, udająca klimaty z South Park. Za to punkty zdecydowanie poleciały w dół. Gdyby programiści Interplay zdecydowali się na inną oprawę graficzną to można by usadowić Earthworm Jim 3D w drugiej lidze platformówkowej, a tak to niestety nie wróżę Jimowi powodzenia w konfrontacji z Rayman 2 czy nawet stareńkim Pandemonium. □

Ocena: 5

INFO • INFO • INFO • INFO

Producent: Interplay
Dystrybutor: xxxx
Internet: http://www.ewj3d.com
Wymagania: P 166, 16 RAM, WIN 95/98, CDx4, karta muzyczna
Akcelerator: wskazany

Plusy:
- ciężko coś znaleźć...
- mam! Niskie wymagania sprzętowe

Minusy:
- pod każdym względem ustępuje np. Rayman 2
- nudna!!!
- wprost straszliwie infantylna

Transport Tycoon Deluxe

Transport Tycoon Deluxe jest jedną z najbardziej niedocenionych gier roku 1995. Ta świetna strategia, która spodoba się każdemu megalomaniakowi, została przybita do ziemi przez rewelacyjne tytuły tamtych dni, czyli Command & Conquer oraz Warcraft 2. TTD jest grą o wiele subtelniejszą w przeciwieństwie do krwiożerczych tytułów, gdzie siłą zdobywamy globalną dominację. Mimo że w TTD również obowiązują twarde prawa, prawa biznesu, w tej grze możesz być panem twojego świata bez jednej kropli krwi.

Andrzej Sitek

W TTD znajdziemy oczywiście wszystko, co umieścił już Sid Meier w oryginalnym Railroad Tycoon. Nad TTD pracował już jednak kto inny, grę wydano pod sztandarem Microprose, a sygnowana jest w tym wypadku nazwiskiem Chrisa Sawyera (o innym zmianach za chwilę).

Swój wielki pochód do pieniędzy i kariery zaczynamy w 1950 roku od pożyczki bankowej i budowy sieci transportowej na dostępnym obszarze. Koncepcja gry jest prosta - przewozisz towary z miejsca, gdzie można się w nie zaopatrzyć do obszaru, gdzie jest na nie duży popyt. Jednocześnie wciąż bierzesz udział w lukratywnym wyścigu do subsydiów i starasz się osiągnąć pozycję monopolisty, doprowadzając swoich przeciwników do bankructwa.

Trzeba będzie poznać wszystkie tajniki projektowania i zarządzania systemami transportowymi (operujesz na lądzie, morzu i powietrzu) w różnorodnych strefach klimatycznych i odmiennym terenie. Będziesz musiał podjąć wyzwanie, polegające na utrzymaniu sieci kolejowej w kole podbiegunowym albo zbudowaniu sieci dróg wśród lasów tropikalnych. W walce o zyski i dominację przyjdzie ci zmierzyć się z kłopotliwymi władzami lokalnymi, z niespodziewanymi katastrofami i konkurencją. Mówiąc krótko, spodziewaj się wszystkiego, czym spotkałbyś się w prawdziwym życiu. TTD przypomina trochę świat SimCity 2000. Mimo upływu lat nawet teraz graficzka prezentuje się całkiem dobrze, a gra nie straciła wiele na grywalności. Oczywiście, pewne rozwiązania są obecnie zabytkiem techniki, a poziom sztucznej inteligencji wręcz rozczulający, ale, o ile nie zjadłeś zębów na RollerCoaster Tycoon, nie będzie ci to przeszkadzać.

W TTD znajdują się 4 rozległe światy, niedograniczone środowiska (w porównaniu do TT pojawiły się trzy nowe światy: podbiegunowy, podzwrotnikowy i toyland). W TTD udostępniono również (po raz pierwszy) edytor scenariuszy: możesz sam dostosować rzeźbę terenu i wybudować fabryki, a nawet miasta. 2 innych nowinek, ważną opcją jest możliwość wykupywania innych firm, sprzedawania i kupowania akcji spółek, cała masa nowych pojazdów i stacji oraz gra w multiplayerze (2 graczy).

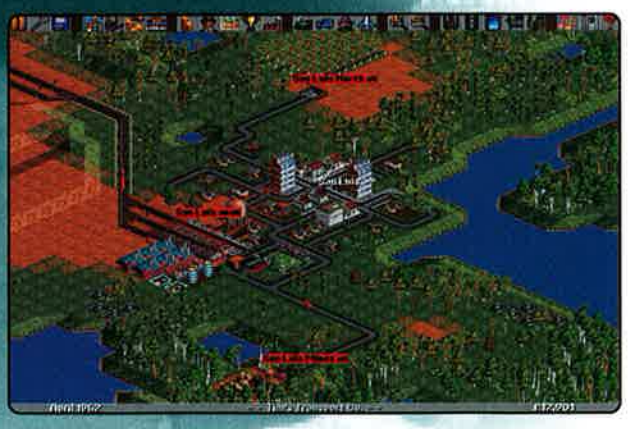
W trakcie gry, co pewien czas pojawiają się nowe rozwiązania techniczne i technologie. Nie możesz co prawda kierować badaniami, ale czasami dostajesz możliwość testowania i probowania nowych pociągów lub innych pojazdów przed konkurencją (wówczas, gdy notowania twojej spółki stoją najwyżej). Oczywiście, aby cały czas być w czołówce stawki, musisz śledzić wahania rynku, wyzbywać się starych środków transportu, jednocześnie unowocześniając i wymieniając pozostałe. Trzeba pamiętać, że bardzo stare pojazdy tracą na wartości, często się psują, są mniej skuteczne. Klienci znacznie wyżej szacują wartość spółki, jeśli jej tabor kolejowy i inne środki transportu są nowoczesne.

Aby na wstępie nie pogubić się w gąszczu opcji, w TTD umieszczono tutoriale, które nauczą użytkownika podstaw gry. Zobaczysz jak budować prostą drogę i kłaść szyny kolejowe, a także co robić dalej. Fundusze, pożyczki z banku pozwalają na łatwe rozkręcenie interesu, ale trzeba pamiętać, że termin spłaty jest ściśle określony, a bank to nie dobra wróżka. O ile wątki z zarządzania i ekonomii zdecydowanie utrudniają ci grę, zawsze można zdecydować się na zmianę tej irytującej sytuacji - mamy 3 poziomy trudności. Ewentualnie można też samodzielnie dostosować grę do swoich potrzeb i oczekiwań (z jaką gotówką zaczynasz grę, data rozpoczęcia gry, data rozpoczęcia gry przez przeciwników itd).

Na początku gra jest bardzo łatwa. Budujesz dwie stacje i łączysz je między sobą linię kolejową lub drogą. Rozpoczynasz przewóz i zaczynasz zarabiać. Musisz kupić pociąg, określić rodzaj wagonów, jakie znajdą się w składzie. Będziesz musiał sensownie je załadować (nie sadzaj pasażerów pomiędzy wagonami z rudą węgla!). Dzięki statystykom i wykresom będziesz wiedział jaki dochód można uzyskać na danym produkcie. W zależności od odległości, kierunku, rodzaju transportu, wyniki finansowe mogą być diametralnie różne. Będziesz musiał zdecydować się czy korzystać z transportu kołowego na krótkich odcinkach pomiędzy miastami, a może z szybkich połączeń kolejowych, czy też usługi linii lotniczych.

Jednocześnie należy rozwijać miasta, rozszerzać perony, zwalczać konkurencję. Koniec rozwoju przypada na rok 2050 - wynik finansowy spółek przesądza wówczas o zwycięstwie lub przegranej. Możemy grać dalej, tyle że nie pojawiają się już wówczas nowe technologie.

TTD jest grą, którą można by umieścić gdzieś pomiędzy Railroad Tycoon A-Train i SimCity. O ile masz oryginalnego Transport Tycoona, to zakup "Deluxe" nie wydaje się specjalnie sensowny, jeżeli jednak nie byłeś jeszcze właścicielem imperium transportowego, warto zmierzyć się z tym wyzwaniem. Spora grywalność, fajne scenariusze i dobra grafika to mocne atuty, które nie podlegają dyskusji. Na dodatek teraz to wszystko za śmiesznie małe pieniądze. O ile rodzice nie kupili ci kolejki w dzieciństwie, masz szansę wynagrodzić to sobie :-). □



WORMS ARMAGEDDON

Gdyby kilka ładnych lat temu ktoś mi powiedział, że mogę polubić dżdżownice, wymownie popukałbym palcem w głowę. Sympatię dla takich żyjątek mogli mieć według mnie tylko rybacy, miłośnicy alternatywnego żywienia i oczywiście bezpośredni wytwórcy jajek - czyli kury i inne modele drobiu. Stało się jednak coś, co całkowicie zmieniło moje spojrzenie na tę kwestię. Ekipa znana jako Team 17 - już wtedy mająca na koncie niezłe tytuły - jeszcze za czasów Amigi uraczyła nas gierką, która błyskawicznie podbiła serca milionów graczy na całym świecie.

YASIU

Tym, którzy jeszcze nie wiedzą albo nigdy o tej grze nie słyszeli, albo ich zdolności kojarzenia nie są dzisiaj w zbyt dobrej formie, wyjaśniam, że chodzi o Worms. Ten tytuł naprawdę wywołał rewolucję - po raz pierwszy chyba ktoś sprawił, że zwykłe dżdżownice stały się obsesją tak wielu ludzi. Oczywiście pisząc 'zwykłe', nie mam tego tak naprawdę na myśli. Wormsy to przesympatycznie wyglądające i przy okazji śmiertelnie niebezpieczne robaczki, których ulubioną rozrywką jest walka między sobą za pomocą wszelkich dostępnych środków. Gierce już wtedy nie brakowało wspaniałej grafiki, ogromnej dozy humoru, a grywalność w skali od 1 do 10 oceniłbym na 11.

Tytuł odniósł ogromny sukces, więc, jak zawsze w takich wypadkach, doczekaliśmy się kontynuacji. Nie będę wyliczał tu kolejnych produktów z robalami w tytule, wymienię tylko jeden. Mniej więcej rok temu w CDA pojawiła się recenzja Worms Armageddon - długo oczekiwanej kolejnej części Worms. Oczywiście znów wywołała ona niemałe zamieszanie w światku graczy. Pojawili się nowi fani gry, starzy przerzucili się na Armageddon lub, trzymając się tradycji, dalej grali w starą wersję. Teraz znów sympatyczne robaczki mają szansę na zdobycie nowych fanów. Firma CD Projekt zdecydowała się bowiem na ponowne wydanie WA - tym razem w wersji całkowicie spolszczonej i żeby zbytnio nie obciążać naszych kieszeni - w serii budżetowej.

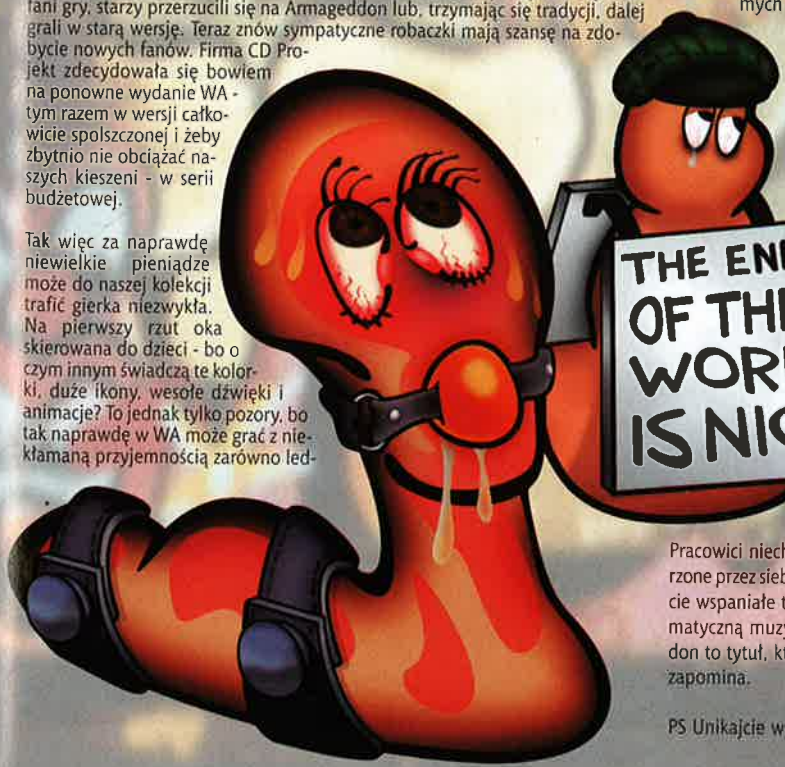
Tak więc za naprawdę niewielkie pieniądze może do naszej kolekcji trafić gierka niezwykła. Na pierwszy rzut oka skierowana do dzieci - bo o czym innym świadczą te kolorki, duże ikony, wesołe dźwięki i animacje? To jednak tylko pozory, bo tak naprawdę w WA może grać z niekłamaną przyjemnością zarówno ledwo wystający ponad dywan berbeć, jak i jego pamiętająca sylwestra 1900 roku babcia. Nie jest przy tym istotne czy mamy ochotę zagrać sami, czy ze znajomymi, czy mamy jeden komputer, czy też kilka połączonych w sieć, czy chcemy się pośmiać, czy może stoczyć śmiertelnie poważny pojedynek.

To chyba ogromne możliwości zmiany parametrów gry w dużej mierze sprawiły, że Worms zdobył tak wielką popularność. Zaglądnięcie do menu opcji powoduje początkowo ogromny zamęt nawet w najbardziej tęgiej głowie. Okazuje się jednak, że nie ma się czego bać, gotowych ustawień jest bowiem na tyle dużo, że zanim je wszystkie przetestujemy, sami nie wiedząc kiedy, poznamy wszystkie tajniki przystosowywania WA do własnych potrzeb. Osobiście proponuję zacząć od przygotowania własnej drużyny, czyli nazwania naszych małych zawodników. Nie ma lepszej zabawy niż turniej między dwoma rodzinami, w którym każdy z zawodników kieruje losami robaczka noszącego jego imię. Dzięki temu naprawdę można się do nich przywiązać, poczuć smutek, gdy nasz mały bohater, trafiony celnym pociskiem, żegna się ze światem. Na szczęście robi to w sposób, który często wzbudza uśmiech, a tajemnicze moce pozwalają mu powrócić do gry już w następnym pojedynku. Jedynym minusem śmierci robaczka jest obniżenie statystyk, które gra prowadzi dla każdej drużyny.

Długo mógłbym jeszcze pisać o tej grze w samych superlatywach. Nie dziwcie się temu, choćbym nawet znalazł w gierce jakieś wady, nie opisałbym ich w obawie przed zemstą Wielkiego Robala. Chwała CD Projektowi za wznowienie tej gierki, w czasach, gdy wspaniale wyglądające produkty okazują się w zdecydowanej większości gniotami, ktoś musi pokazać, jakie gierki robiło się kiedyś - zapadające w pamięć i nie tylko.

Początkującym polecam tryb treningowy, który wspaniale przygotuje ich do ciężkiej roli obślizgłego wojownika. Pracowici niechaj podłożą robaczkom stworzone przez siebie dźwięki. Esteci - podziwiajcie wspaniałe tła, dowcipne animacje i klimatyczną muzykę. Gracze - Worms Armageddon to tytuł, który trzeba mieć i którego się nie zapomina.

PS Unikajcie wypraw na ryby...



CD-ACTION

Producent: Team 17
Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 8257151
Internet: www.cdprojekt.pl
Wymagania: P 100, Win 95/98, CDx2, 16 MB RAM
Akcelerator: Nie

Sierra - synonim przygodówki

Od kiedy zapanowała moda na wszelkiej maści kontynuacje starych przebojów, często przy okazji recenzji przygodówkowej nowości, przypominane są przez recenzenta czasy, kiedy Sierra, kalifornijski magnat gierkowy, wiodła prym w produkcji wspaniałych i niezapomnianych przygodówek. Pierwsze z nich ujrzały światło dzienne już w gierkowej prehistorii (czyli w okresie 1990-1992), jeszcze w grafice EGA, jednak każdy, kto w tamtych czasach nie mówił z braku zębów na kompa "kaputa", a na joya "oyy", zapewne pamięta pierwsze przygody w magicznym świecie Sierry.

Krzysztof "Lordareon" Gonciarz

Nie ma drugiej równie przepastnej serii gier, jak sierrowe Questy, tworzące razem jedną rodzinę, charakteryzujące się podobnym sposobem sterowania i ogólnym odczuciem z gry. Dzieliły się one na: Police Quest, King's Quest, Space Quest i Quest for Glory, z których każda obecnie liczy sobie co najmniej pięć części (wyjątkiem może być tu Police, który od części czwartej stał się RTT o podtytule SWAT, niemniej to wciąż Police Quest).
To, o czym opowiadała każda sub-seria chyba jest już wyjaśnione samym tytułem, jednak w skrócie opowiem wam dzieje każdej z nich

Otwierać, policja!

Tradycyjna seria questów policyjnych liczy sobie 4 części. W każdej z nich sposób gry był podobny - tradycyjny dla Sierry widok na bohatera osadzonego w kompletnie dwuwymiarowym środowisku ze ściśle określonego dla każdej lokacji miejsca. Sama gra, jak łatwo się domyślić, polegała na odwaleniu codziennej roboty policjanta, z uwzględnieniem złapania jednego superłotra na końcu każdej z części. Co ciekawe, w grze umieszczono tak oryginalne elementy, jak konieczność wystawiania mandatów, sprawdzania prawa jazdy i ogólnie wykonywania czynności, z jakich każdy policjant powinien być przeszkolony na dziesiątą stronę. W dzisiejszych czasach atrakcyjność pomysłu znacznie spadła, a to za sprawą drażniącego sposobu sterowania - konieczności wpisywania każdej komendy z klawiatury. Już teraz można sobie wyobrazić godziny spędzone nad różnymi słownikami w poszukiwaniu nieznanego słowa. W tym jednak tkwił urok tych gier, lecz niestety wątpię, aby dzisiejsi gracze byli w stanie go docenić. Ciekawy z kolei był niegdyś fakt, że niełatwym zadaniem było podanie solucji do gry w ówczesnych (w większości już nie istniejących) gazetach komputerowych. W końcu ktoś mądry wymyślił, że w solucji podawane będą oryginalne komendy po angielsku, umieszczone w nawiasach. W praktyce wyglądało to mnie więcej tak: Otwórz drzwi [open door], po czym zagadaj do Smitha [talk to smith].
To prosty przykład, jednak wyobraźcie sobie procedurę wręczania mandatu, z prośbą o dokumenty, wyjmowaniem kwitka, zapisywaniem na nim wszystkiego i wręczeniem go piratowi drogowemu. To była gra!

Królewski Quest

Jak łatwo się domyśleć, seria ta osadzona była w realiach fantasy, a opowiadała o królewskim rodzie - rodzinie Graham. Poprzez VIII części tej serii, mieliśmy okazję pokierować trzykrotnie samym królem, z początku pastuchem zdobywającym koronę, dwukrotnie jego żoną, raz córką i raz synem. Brzmi nieźle, prawda? Jak wspomniałem kilka akapitów wyżej, interfejs we wszystkich questach jest bardzo podobny, nie inaczej jest w tym przypadku. Oczywiście, wraz ze zmianą krainy zmieniły się też zagadki do rozwiązania i klimat gry. Porównując do dzisiejszych produkcji (ósma część KQ to nie do końca przygodówka i nie odda wam realiów poprzedników), podobna jest ona do rodzimego "Księcia i Tchórza", chociaż oczywiście poważniejsza. W stosunku do Police, gra jest znacznie mniej oryginalna, tzn. nie znajdziemy tutaj specjalnie wydumanych zagadek, a jedynie "normalne", oklepane (chociaż należy wziąć poprawkę na to, że KQ powstał na długo przed ich "oklepaniem" i w pewnym sensie zapoczątkował ten proces, narzucając nową jakość konkurencji) schematy. Nie wpływa to jednak negatywnie na miodność, która, jak we wszystkich przygodówkach Sierry, po prostu rządzi.

Space... the spinal frontier

W uniwersum Sierrowych przygodówek nie mogło zabraknąć oczywiście gry, osadzonej w realiach science fiction, której akcja toczy się hen, daleko w gwiazdach. Idea stworzenia luźnej, wesołej gry kosmicznej przerodziła się w końcu w sześcioczęściową serię Space Quest, opowieść o przygodach sympatycznego, aczkolwiek pechowego (jak to zwykle w tzw. humorystycznych grach bywa) Rogera Wilco, przez 5 części gry awansującego wciąż w hierarchii społecznej. Jego przygody z reguły ograniczały się do skromnego zadania uratowania świata/planety/siebie, w zależności od wciąż zmieniających się okoliczności.
Jak na owe czasy oryginalny pomysł poparty został na szczęście doskonałą realizacją (kolejne części idealnie odwzorowują rozwój techniki komputerowej), zarówno graficzną, jak i dźwiękową. Z oryginalnymi rozwiązaniami było już nieco gorzej, jednak bez wątpienia można zakwalifikować kosmicznego questa do przygodówek pierwszoligowych - klasycznych i schematycznych zarazem - lecz naprawdę doskonałych.

Quest dla Chwały

Quest for Glory, w odróżnieniu od innych ziomków, znacznie wykracza poza standardy przygodówek i w znacznym stopniu zahacza o gatunek RPG, za sprawą rozwijających się statystyk głównego bohatera, koniecznością trenowania ich, nieliniowości

fabuły, subquestów i różnych klas postaci do wyboru. Toż to erpeg! - wykrzyknie ktoś. Nie do końca. Pomimo że wszystkie elementy są, nie można nazwać QfG całkowitym RPG, porównując ją do np. Blade of Destiny z tegoż okresu. Zajmijmy się jednak samą grą. Jak dotąd powstały jej 5 części, o podtytułach kolejno: So ya want to be a hero, Prince of Shapeir, Wages of War, Shadows of Darkness oraz niedawno powstały Dragon Fire. Wszystkie były bardzo do siebie podobne, stworzone na tych samych zasadach (jedynie część piąta odbiegała od reszty, ale przecież powstała dobre kilka lat po "czwórce"), prezentowały wciąż tego samego bohatera, którego zresztą można było importować poprzez kolejne części. Tutaj właśnie dochodzimy do głównego zamysłu twórców, o którym mówiono w wywiadach poprzedzających premierę Dragon Fire - gra została stworzona z myślą o graczach, którzy chcą przejść wszystkie części tym samym, własnym bohaterem, jak w prawdziwym RPG. Nie ulega wątpliwości, że seria należy do klasyki i powinien się z nią zapoznać każdy szanujący się amator przygodówek, jak i RPG.

Na tym kończymy poznawanie serii Questów. Na szczęście jednak Sierra nie spoczęła na laurach i równolegle do nich tworzyła także inne serie przygodówek. Najbardziej znane z nich to niezapomniany i wznawiany do dziś, sześcioczęściowy Larry oraz pierwowzór najnowszej gierki ze stacji Sierry - Gabriel Knight.

Eco Quest

Mimo że w nazwie jak byk widnieje "quest", osobiście kwalifikuję tę dwuczęściową serię jako osobny cykl. Dlaczego? Po prostu, gra była przeznaczona tylko i wyłącznie dla dzieci. Oczywiście, poprzez takie ukierunkowanie nie mam na myśli, że gra mi się nie podobała. Wręcz przeciwnie: jej fabuła była, mimo że przeznaczona dla najmłodszych, bardzo dojrzała i poruszała jeden z największych problemów dzisiejszych czasów - ekologię. Jak wspomniałem, ukazały się dwie części tej gry: w jednej młody Adaś musiał odnaleźć i uratować pewnego wieloryba od śmierci przez zaplątanie się w kable komunikacyjne. Pomijając fakt, że Adam, wyposażony jedynie w butlę tlenową, spacerował sobie po dnie oceanu, grało się sympatycznie i całkiem sensownie, co dodatkowo ubarwiała atrakcyjna oprawa audiowizualna.
W drugiej części natomiast, nasz bohater musiał uratować lasy tropikalne przed złymi panami z piłami mechanicznymi. Tytuł ten niewiele różnił się od swego poprzednika - po prostu kolejny raz ratujemy świat przed zagładą.

My name's Larry, Larry Laffer

W swoim czasie imię Larry stało się synonimem wiecznego podrywacza i erotomana. W istocie - jego długaśne przygody ograniczały się tylko i wyłącznie do podrywania rysowanych z przymrożeniem oka panienek. Co prawda, w 90% procentach kończył on poparzony, zbity, naelekryzowany lub też zamknięty w różnego rodzaju niecekawych miejscach, lecz kto by się tym przejmował - wszystkie gry z tej serii i tak Larry wieńczył... sukcesem.
Twórcą i pomysłodawcą serii przygód Larrego Laffera był geniusz w swojej krasie - Al Lowe, którego w osobistym rankingu stawiam za ten pomysł na równi z takimi znakomitościami, jak Sid Meier czy Peter Molyneux. Zapewne zaciekawił was fakt, że powszechnie znana jest gra Larry VII, tymczasem wspomniałem o sześcioczęściowej sadze. Historia ta istotnie jest ciekawa - podczas produkcji czwartej części Larrego, Al Lowe... pokłócił się z szefostwem Sierry i chwilowo odszedł z firmy. Co prawda, prace były na ukończeniu, a i prawa autorskie należały do producentów, jednak chcąc uhonorować i pokazać swój szacunek dla Ala, postanowiono nigdy nie wydawać czwórki. Potem Lowe wrócił do Sierry, ale na wspomnienie tego krótkiego kryzysu, larry 4 nigdy się nie ukazał.
Odbiegam jednak od tematu. Poza oryginalnym pomysłem, Larry nie wyróżniał się niczym szczególnie odkrywczym, jednak nie przeszkodziło mu to w osiągnięciu wielkiego sukcesu na skalę światową. Warto też wspomnieć, że na przełom lutego i marca zapowiedziany jest replay gry Larry VII w wersji polskiej. Z jednej strony nieco się obawiam polskiego głosu Laffera, który w oryginale był bardzo sympatyczny (chociaż zawiódł wyobrażenia wielu graczy), z drugiej natomiast miło będzie pograć w tak wspaniałą grę w rodzimym języku.

Bestia wewnątrz grzeszących ojców

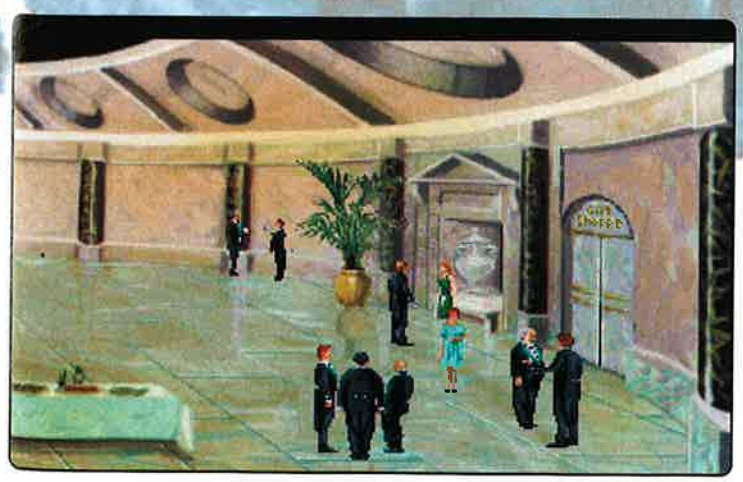
Gabriel Knight od razu po ukazaniu się wywołał spore zamieszanie, w pozytywnym tego słowa znaczeniu. Nie można mówić oczywiście o "manii na Gabriela", ponieważ nie przypominam sobie, aby w ogóle kiedykolwiek, jakakolwiek mania wybuchła na punkcie przygodówki, jednak z pewnością Gabriel Knight: Sins of the Fathers był na ustach wszystkich ludzi z branży, zwłaszcza szefostwa Sierry, przeglądającego wyniki sprzedaży. Gra opowiadała o przeżyciach młodego pisarza-detektywa, szukającego materiału do swojej książki o kulcie Voodoo. Jak sugeruje tytuł, po pewnym czasie odkrył, że jego rodzina przez wiele lat nie pozostawała obojętna wobec morderców kurczaczków, przez co szybko Gabe zraził do siebie zarówno ludzi o czarnych charakterach, jak i ponadczasowe wiedźmy... o tym jednak nie wypada mówić, ponieważ fabuła Gabriela jest naprawdę znakomita, podobnie jak piękna, ręcznie rysowana grafika i często przeze mnie nucona muzyczka. W owym czasie pojawiła się nawet wersja gry na CD-ROMIE, w której głos głównego bohatera podkładał, podobnie jak w GK3, Tim Curry (znany ze sławnego The Rocky Horror Show, natomiast z branży komputerowej z filmówki Frankestein:Through Eyes of the Monster).
Po kilku latach Gabriel dorobił się nieuniknionej kontynuacji, nawiązującej bezpośrednio do wydarzeń z Grzechów Ojców. W The Beast Within, bo tak się owy sequel nazywał, Gabriel musiał zmierzyć się z Wilkołakami w okolicach jego rodowego zamku w Bawarii. Brzmi naiwnie, jednak w praktyce pomysł się sprawdził, a sukces prawie, że powtórzył. Prawdopodobnie gra byłaby jeszcze lepsza, gdyby nie pewien

poważny szkopuł. Mianowicie była to gra stworzona na fali filmów interaktywnych z aktorami. Nie byłoby może to takie złe, gdyby nie dobór aktorów - Gabriela zagrał tęgi facet nijak nie odpowiadający rysunkom z poprzedniej części, natomiast jego "piękną" towarzyszkę Grace - azjatycka piękność, odsłaniająca przy każdym uśmiechu dziąsła. Naprawdę, tych dwóch aktorów spaliło grę, która przez nich była tylko bardzo dobra, a mogła być przecież wybitna.
I tak doszliśmy do czasów współczesnych, kiedy to właśnie dwa miesiące temu ukazał się Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned. Nie będę wdawał się w szczegóły, ponieważ macie przecież do dyspozycji wyczerpującą recenzję tejże gry.

Laura Bow - Poirot w spódnicy

Przygody Laury Bow to dość krótka seria, ponieważ pojawiły się tylko dwie gry, opierające się na pomyśle polegającym na tym, że młoda dziewczyna, wkraczając w dorosły świat, skacze od razu na głęboką wodę, pakując się w śledztwa. Pierwsze dotyczy serii zabójstw, w majątku starego pułkownika (nazwa gry "Colonel's Bequest"), drugie toczy się w nowojorskim muzeum,gdzie pośród innych starożytności spoczywa pewien sztylet.To właśnie od owego pechowego przedmiotu pochodzi tytuł gry, który brzmi "Laura Bow and the Dagger of Amon Ra". Przygodówki były doskonałe, w nastroju luźnego, aczkowiek pełnego grozy kryminału, w którym główna bohaterka odgrywa rolę amatorskiego detektywa. Jej zasady opierały się na schemacie podobnym do tego z Hopkins FBI, to jest śledztwo toczy się mnie więcej spokojnie, lecz od czasu do czasu nasze oczy oglądać muszą kolejne ofiary mordercy w coraz wymyślniejszych pozach. Trzeba przyznać, że Sierra wykazała o wiele więcej pomysłunku od twórców agenta Gajosa, ponieważ ich grafiki, przedstawiające "sceny drastyczne" są... przerażające i efektowne, w przeciwieństwie do wspomnianej gierki, gdzie były po prostu obrzydliwe i przesadnie sadystyczne. Lecz wracając do samej istoty gry - grafika wciąż potrafi zachwycić, a muzyka, mimo że niezbyt zwracająca na siebie uwagę, nie przeszkadza, co jest bardzo ważne dla leciwych tytułów. Tutaj drugi raz, po Police Quest, autorzy umieścili wiele odkrywczych rozwiązań, chociaż nie zawsze udanych. Do dziś zawsze z przygodami Laury kojarzy mi się procedura przechodzenia przez ulicę: jeśli przed przejściem nie rozglądniecie się w obydwie strony... Laura skończy na masce jakiegoś samochodu. Czyżby wątek edukacyny?

Poza wszelkimi seriami Sierra wypuściła jeszcze pięć gier.
Pierwszą w ogóle był Black Cauldron - dość zabawna historia młodzieńca ratującego swoją porwaną przez służalców złego czarodzieja świnkę. Druga to Manhunter - protoplasta gier cyberpunkowych, gdzie gracz wcielał się w postać łowcy ludzi pracującego dla Obcych w opanowanym przez nich Nowym Jorku. Trzecia to Codename Iceman - przygody pracującego na rzecz CIA młodego oficera marynarki z integralnie w grę włączonym symulatorem łodzi podwodnej. Ostatnią poza seryjną przygodówka Sierry był Conquest of Camelot, gdzie prowadziło się postać króla Artura i poszukiwało (oczywiście) świętego Graala. Ostatnią z nich był Conqest of Longbow, którego treścia były przygody Robin Hooda usiłujacego przywrócić tron Anglii Ryszardowi Lwie Serce.



Na koniec chciałbym jeszcze polecić doskonałą książeczkę "Gry firmy Sierra On-Line", wydaną dobrych parę lat temu przez wydawnictwo PALMApress, jednak zawierającą w sobie poradniki do większości opisanych przeze mnie gier. Wątpię, aby była ona dostępna w sklepach, jednak poszperajcie troszkę w księgarniach informatycznych lub szufladach starszych kolegów.

Machina czasu wyłączona, znów jesteśmy w świecie grafiki 3D, prerenderowanych filmów i niekończących się polygonów. Czy to dobrze? Pewnie, że dobrze! Choćby nie wiem jak wspaniałe był stare hity, nie wolno nam zapominać, że komputery są na tyle dynamicznie rozwijającą się dziedziną techniki, że stanie w miejscu w niczym by nam nie pomogło. Co nie znaczy oczywiście, że nie możemy od czasu do czasu na powrót włączyć owej "machiny czasu".

□

Broken Sword II: Smoking Mirror

Na dobry początek zostajesz ogłuszony, a kiedy się ocknięsz, okazuje się, że związano cię niczym wielkanocną szynkę, a w twoją stronę lezie ohydne pajęczysko. Przypatrz się szafce z książkami, a potem kopnij drewniany kołek, podpierający szafkę. Trrach! Pająka masz z głowy. Padająca nań szafka, odsłoniła wbity w ścianę metalowy hak, który pomoże ci w odzyskaniu wolności ruchów. Teraz weź leżącą pod ścianą torebkę Niko i dobrze obejrzyj wszystkie wydobyte z niej przedmioty. Otwórz też szafkę pod ścianą i łyknij sobie tequili, a potem podnieś z podłogi leżącego na niej robaka. Podnieś też leżącą na ziemi strzałkę, którą porażono Niko. Wróć do szafki i otwórz szufladę, z której wyjmij małą, czerwoną wazę. Wazę też obejrzyj uważnie - znajdziesz w niej klucz. Przejdź w lewo i zatrutą strzałką otwórz szafkę, na której stoi syfon. Wewnątrz szafki leżą naboje do syfonu - niestety, za bardzo rozgrzane. Możesz wziąć jeden, owinąwszy dłoń w... hm... majteczki Niko. Zdobyty tak nabój, włóż do syfonu i użyj go do zgaszenia ognia. Potraktuj drzwi z kopa i dalej na schody.
Obok telefonu leży kartka - przeczytaj ją i zadzwoń do przyjaciela Niko, tego, który kupił jej te majteczki. Może coś wie? Umówiwszy się w znanej ci skądinąd kawiarni, wyjdź z domu profesora Oubier. W kawiarni pogadaj ze zdegustowanym i rozgoryczonym żandarmem. Wypytaj go o wszystko i zamów u kelnera kawę. Musisz zagadnąć go dwa razy. Gdy przyjdzie Lobineau, przyjaciel Niko, pogadaj również i z nim - otrzymasz nowy adres do przebadania.

El General Magnifico

Galeria

Pogadaj z właścicielem, potem z klientem pociągającym (kiepskie) wino. Zwróć uwagę na szklankę w jego łapie. Zajrzyj na tyły galerii - właściciel nie pozwoli ci obejrzeć nalepek na skrzyniach. Wróć do kawiarni i raz jeszcze pogadaj ze zdymisjonowanym żandarmem. Kiedy zamknie oczęta, świśnij mu ze stołu butelkę z absyntem. Wróć do galerii i dolej (dwa razy) absyntu do szklaneczki Laine'a. Piłeś, nie jedź! Ty się nie przejmuj, obejrzyj nalepki na skrzyniach i wynoś się do Marsylii.

Doki marsylskie - Na zewnątrz

Podejdź do okienka i pogadaj ze strażnikiem. Potem zejdź schodkami w dół, wyciągnij z wody bosak i złap nim butelkę. Jeśli chcesz, możesz podnieść klapę i spróbować zagadnąć strażnika. Fe! Niesmaczne to. Wróć schodami w górę, obejrzyj butelkę i wodą z niej zalej rurę od piecyka, potem zatkaj butelką rurę, aż stróżówka wypełni się dymem. Wróć na dół, podnieś klapę i wejdź do stróżówki, weź biskwity dla psa. Zwab biskwitami psa na platformę i poluzuj jej zaczepy bosakiem.

Psinę masz z głowy. Właź przez płot. Popatrz na znak i spróbuj otworzyć drzwi - zamknięte jak bramy raju przed Stalinem. Przejdź do drabiny, wdrap się na nią, otwórz okno i zablokuj wentylator bosakiem. Zejdź na dół, zastukaj do drzwi, spytaj o nazwę firmy i szybko właź na drabinę. Następnie spróbuj poruszyć uchwytem przy beczkach, poczekaj aż stróż przejdzie na miejsce, gdzie beczka spadła do wody i raz jeszcze użyj chwytaka. Hasta la vista, baby! Zejdź z drabiny i właź drzwiami.

Wewnątrz poszukaj klucza w szufladzie, potem przejdź w prawo i pogadaj z kurduplem o kluczu. Rozkuj go i wciśnij guzik wzywający windę. Na dole zablokuj windę skrzynią i włącz światło górnym przełącznikiem z prawej. Przyjrzyj się rysom na posadzce po lewej stronie i odnajdź Nicole. Weź posążek, potem rozwiąż dziewczynę i weź linę. Pogadaj z Nicole. Wróć do pierwszego z pomieszczeń i obwiąż liną spory posąg. Zaklej fotokomórkę taśmą elastyczną i przesuń skrzynię na jej pierwotną pozycję - potem przesuń górną - tę, w której coś chroboce - potem pchnij skrzynie, blokującą dźwignię podnośnika i wreszcie opuść dźwignią hak podnośnika. Teraz możesz linę zaczepić na haku i podnieść posąg w górę. Spróbuj posągiem rozwalić drzwi. Nie da rady, ciężki jest jak sumienie Heroda - poproś więc o pomoc Nicole. Wylazłszy na zewnątrz, przerzuć kajdanki kurdupla przez kabel i jaaaaazda!

Quaramonte

Pogadaj z członkami zespołu folklorystycznego, potem porozmawiaj z Pearl - poznałeś babencjusza w Bejrucie. Przejdź do kwatery policji i porozmawiaj z generałem Grasento, potem z posterunkowym Reanaldo. Spróbuj też obejrzeć mapkę na ścianie. Niestety, Grasento pogoni ci kota. Wyjdź na zewnątrz i porozmawiaj z Nico - fertyczna dziewczyna może odwrócić uwagę latynoskiego samca. Pogadaj i z Duane'em, a potem z profesorem Oubier. Popatrz na okno celi. Pójdź do biura zarządu kopalni i pogadaj z szefową, Conchitą. Wyjdź na zewnątrz i pogadaj raz jeszcze z Pearl. Potem pogadaj z Duanem - powie ci, że potrzebny mu detonator. Możesz go zdobyć w biurze kopalni po rozmowie z Conchitą. Pogadaj z Nico o mapie wiszącej na ścianie wewnątrz urzędu policji. Powiedz generałowi, że Nico pragnie z nim porozmawiać, potem pogadaj z sierżantem o wycieczce do ruin - następnie powiadom Pearl, że Reanaldo gotów jest ją tam zabrać. Machiawelli z ciebie, mój żuczku. Popatrz na mapę i ruszaj do Conchity. Pogadaj z Conchitą - teraz da ci detonator. Daj go Duane'owi i wejdź do biura, potem do celi. Uprzedź Miguela o wybuchu. Gdy pojawi się sierżant, zamknie cię w więzieniu i...
...kolej na Nico.

Obejrzyj telewizor, lampę z lawą, tygrysa i obraz na ścianie, potem pogadaj z generałem - i wejdzie jego mamuśka. Wracamy do George'a...
Próba wysadzenia muru nie uda się Duane'owi - małżonka spartoliła robotę, ładując mu ciężarówkę krowim... no, nieważne, w każdym razie czymś, co wybuchnąć nie ma prawa. Popatrz na linę i pogadaj o niej z Miguelem. Weź linę, przywiąż jej koniec do krat, weź drugi koniec i podaj go Duane'owi. No i dobrze - kota można obrać ze skóry na kilka sposobów. Obejrzysz wyjątkowej urody sekwencję video.

Domek na drzewie

Weź lianę, leżącą przed machiną do prania. W kupę liści włóż rachunek bankowy, potem przyłóż do koła posążek, od iskier zapali się papier i dym wypędzi mieszkańca z domku. Pogadaj z księżulkiem - okaże się, że Nico leży w jego chatce pokąsana przez wodne węże, jedyne zaś lekarstwo posiada szaman w pobliskiej wiosce - niestety, ksiądz okropnie wstydzi się pomiętego kołnierzyka i nie chce pójść i pokazać drogi do wioski. Wzmocnij lianą kamienną prasę po lewej, włóż kołnierzyk do prasy, weź krzyż i pokręć m.in. prasę. Oddaj kołnierzyk księdzu.

Wioska

Pogadaj ze strażnikami i daj im dla szamana psie biskwity. Gdy strażnik wróci, włóż do pudełka po zjedzonych przez szamana biskwitach czarny kamień i ponownie daj je strażnikowi. Wejdź do wioski i pogadaj z szamanem, wypytawszy go o wszystko co się da. Dowiesz się o losach dwu azteckich bogów, z których jeden - zły Tezcali... i jakoś tam, zabiwszy dobrego Quezcal... i coś tam jeszcze, zapragnął władzy nad światem. Kapłani Majów, zwolennicy Quezcal... no, nieważne, podstępnie zwabili Złego do piramidy i czarami

zamknęli w obsydianowym zwierciadle, niestety, nie zapieczętowali go - jak zamierzali, trzema magicznymi Kamieniami, bo ceremonię zakłócili konkwistadorzy (Cortez! Ty świnio!), którzy zabrali kapłanom owe trzy Kamienie. Trafiły one w końcu w ręce trzech ludzi, angielskiego pirata, zwanego El Draco (sir Francis Drake), bukaniera, kapitana Keacha, trzeci zaś poprzez inkwizytorów trafił do Francji.
Z otrzymanym od szamana korzeniem - antidotum na jad rzecznych gadów wróć do chatki, podłóż stożkową pokrywę z komina (marsylskie doki, pamiętasz?) pod prasę, wyciśnij w niej korzeń, poczęstuj Nico i w drogę. Śladami kamieni Nico udaje się do Londynu, George na Karaiby.

Karaiby

Pogadaj z Bronsonem i spróbuj zajrzeć w teodolit. Pójdź schodami w górę i porozmawiaj ze starymi damami, wypytawszy je dokładnie o wszystko. Zejdź na plażę i pogadaj ze szczylem, który łowi ryby, potem wróć do Bronsona i spróbuj pociągnąć go za język. Bestia wkradł się w zaufanie panien Keach, trzeba by objawić jego knowania i zajrzeć do jego planów. Wróć na górę, spróbuj wejść do domku i znów pogadaj ze zmarszczulkami. Zejdź do Rio (bęcwał na pomoście) i daj mu robala. Wyłowi stary rower, przyda ci się dętka. Ponownie pogadaj z Rio i weź rybę, którą szczeniak złowił. Wróć na górę, wdrap się na drabinę i przymocuj dętkę do drąga, następnie zawieś rybę na końcu dętki. Zejdź z drabiny i weź piłkę, którą bawi się kocur. Weź dętkę z drąga i przywiąż ją do drzewa w głębi, potem piłeczką strzel w marker, jakim posługuje się dokonujący pomiarów na plaży Bronson. Gdy przyjdzie na górę, odsuń mu drabinę - (Yeah! Yeah!) - i weź marker. Zejdź w dół, weź plany i teodolit. Wróć na górę i daj plany staruszkom.

Nico w Londynie

Pogadaj ze strażnikiem wystawy, potem pooglądaj szafki i znów pogadaj ze strażnikiem. Po krótkiej pogawędce z profesorem Oubier, dowiesz się, że Kamień Jaguara został skradziony. Weź mały klucz z szafki, z której skradziono Kamień i otworzywszy nim szafkę nieopodal budki telefonicznej, weź z niej obsydianowy sztylet. Pogadaj ze strażnikiem, daj mu klucz, a gdy wezwie policję, odsłoń zasłonę i podważ rygiel drzwi sztyletem.

Karaiby

Wejdź do muzeum i obejrzyj stojący w kącie kufer.
Poznasz uwielbiającą kryjówki, złośliwą i zarozumiałą Emily. Pogadawszy z nią, obejrzyj wszystko, co się da - w szczególności przyjrzyj się portretowi na ścianie. Znów pogadaj z Emily, spróbuj wziąć od niej krzyż, wiszący na jej szyi. Niestety, nie chce go dać, ale skłonna byłaby dokonać wymiany. Weź pióro ze stołu - przenieś też na stół mapę i lampę ze ściany. Wyjdź na zewnątrz i daj kotu pióro - podrze je na strzępy, które weź i zejdź na pomost do Rio. Pogadaj z Rio i daj mu piórka. Otrzymaną od smarka muszlę daj Emily, następnie wetknij krzyż w miejsce na pióro - cień wskaże ci pewną niezbyt odległą, ale cieszącą się złą sławą wyspę. Zejdź do Rio i zaproponuj mu wycieczkę.

Wyspa Umarlaków

Zbadaj skały, potem przyjrzyj się łódce. Poproś Rio, by dał ci sieć. Zarzuciwszy sieć na skalny występ, wdrap się na górę...

Ponownie w Londynie

Zbadawszy torebkę Nico, posłuż się spinką do włosów, którą poszperaj w maszynie do sprzedaży drobiazgów. Weź monetę z otworu do wydawania reszty i ponownie wrzuć ją do maszyny. Weź czekoladkę i monetę. Monetą posłuż się na automatycznej wadze i weź kartkę z wynikiem pomiaru. Spróbuj podważyć sztyletem drzwiczki szafki po prawej, potem wetknij w szczelinę sprężystą kartkę. Wciśnięciem guzika zatrzymaj wagon metra.

Powrót na Wyspę Umarlaków

Na szczycie skał ruszaj w lewo i w górę, potem - na następnym ekranie - weź trzcinę. Trafisz na mały labirynt.
W górę i w prawo, znajdziesz tam norkę pod kamieniem. Wetknij trzcinę w norkę, a rezydujący w norce gryzoń obgryzie ci jej koniec. Przejdź w lewo i znowu w lewo - wrócisz na brzeg. Opuść ekran prawym dolnym wyjściem, trafisz na miejsce, gdzie natkniesz się na wrogo nastawionego dzika. Włóż w trzcinkę strzałkę usypiającą i gdy dzik ruszy do ataku - masz na to niewiele czasu - uwieś się zwisającej nad tobą gałęzi. Skrócisz sobie w ten sposób drogę i oszczędzisz czasu, jaki możesz później stracić na łażenie po dżungli. Zeskoczywszy z gałęzi, przejdź w prawo - trafisz na miejsce, gdzie na polance stoi skalny paluch. Zmontuj ze sobą sieć, marker Bronsona i leżącą pod skałą lianę - całość zarzuć na igliczkę, potem wróż w lewo i wejdź w ścieżkę, którą pobiegł karłowaty dziczek. Znalazłszy się na szczycie, ustaw teodolit na dziurach i dokładnie obejrzyj sobie okolicę. Zwróć uwagę na odblask markera. Zanotowawszy w pamięci miejsce, zejdź na brzeg - w prawo i w dół.

Ponownie w Londynie

Gdy strażnik zniknie za kabiną, przemieść Nico ku stateczkowi i każ jej się wspiąć po drabince na dach kabiny. Gdy strażnik zrobi kolejne okrążenie i zatrzyma się, by pogadać z kumplem, zejdź z drabinki i otwórz drzwi do niewielkiej kabinki z prawej - i szybko właź na drabinę. Po chwili strażnik wlezie do kabinki - zejdź w dół i zamknij drzwi, które zablokuj zaraz miotłą. Dopiero teraz popatrz w okno kabiny - i zobacz, jak marny los spotkał prof. Oubier... tak kończą się konszachty z gangsterami. Wejdź do kabinki, upewnij się, że Oubier nie żyje, weź Kamień Jaguara, a gdy z tyłu zaatakuje cię i zacznie dusić linką Carzac, pchnij go obsydianowym sztyletem.

Znowu Wyspa Umarlaków

Trafisz na brzeg, gdzie jakiś młody hollywoodzki reżyser kręci mocno zmienioną, autorską wersję Wyspy Skarbów. Totalny idiotyzm nie jest, jak widać, domeną jedynie polskich filmowców.
Pogadaj z aktorami, kaskaderem, kamerzystą i reżyserem. Podszedłszy do stołu, weź naleśnik, syrop klonowy i bułkę. Przyjrzyj się krzaczkowi - podejrzanie w nim brzęczy. Posmaruj naleśnik syropem i daj go kaskaderowi. Potem rzuć bułką w krzaki, weź ze stołu jeszcze jedną, krzaknij znowu i popatrz na efekt. Cięcie!
Na plaży pogadaj z reżyserem, potem z Burtem i wreszcie z kamerzystą. Popatrz na małą, ręczną kamerę obok kamerzysty, pogadaj z nim ponownie, a potem zaproponuj reżyserowi pomoc. I popatrz na efekt!

Nico w indiańskiej wiosce

Wioska jest pusta, jak ławy poselskie w sejmie, gdy w kuluarach otworzą kasę. Pogadaj ze znanym ci z Londynu kurduplem. Obok beczułki z wodą jest potrzebny ci kamień, niestety, rozgrzał się podczas pożaru. Spróbuj ochłodzić go wodą z beczki, a potem poproś o pomoc kurdupla - jak większość inteligentnych inaczej, karzeł jest nad wyraz sprawny fizycznie i bez kłopotu obali beczułę. Pogadaj z Titipoco i ruszaj ku piramidzie.

Piramida

Przyjrzyj się rusztowaniu, weź linę i poproś karła, by przerzucił ją przez szczyt. Połącz linę z silnikiem wyciągarki. Sztyletem przetnij przewód paliwowy generatora z prawej, weź z generatora cylinder i napełniwszy go wyciekającym z przeciętego przewodu paliwem, wlej go do otworu wlewowego zbiorniczka w silniku. Naciśnij czerwony guzik przy silniczku i pomanewruj dźwignią. Pogadaj z Titipoco o dźwigni i windzie. Wejdź na elewator, wjedź na górę, weź pas z amunicją i wróć na dół. Przejdź w lewo, zamydl oczy strażnikom, weź pochodnię i poproś Titipocholerę, by ją zapalił. Rzuć pochodnię w kałużę rozlanego paliwa i gotowe. Na szczycie pogadaj z Grasento i sztyletem przetnij więzy George'a. We wnętrzu piramidy porusz obiema dźwigniami i poproś George'a o pomoc. Łaaaaaaa!!!

Machina

Obejrzyj dokładnie wszystkie płytki i zauważ, że jedna z nich - druga z lewej od góry, da się wcisnąć. Zwróć też uwagę na to, że dwa koła ustawione są teraz tak, że naprzeciwko siebie znajdują się symbole takie, jak na płytce. Przyjrzyj się też czterem płytkom z prawej, tym pod posągiem - jeśli IQ masz nieco wyższy od 10-ciu, zauważysz bez trudu, że każda płytka z prawej stanowi kombinację dwu płytek z lewej. Po tych jakże inteligentnych obserwacjach, bierz się do dzieła. Ustawiaj koła tak, by naprzeciwko znalazły się kolejno symbole, pozwalające wciskać płytki z lewej. Po wciśnięciu dwu płytek z lewej (symbole na nich muszą odpowiadać symbolom kolejnej płytki z prawej), wciskasz tę właśnie płytkę spod posągu. Musisz w ten sposób wdusić wszystkie cztery płytki z prawej - i odsłania się tajemne przejście. Tymczasem George...

Bierze ze ściany pochodnię i prosi gnoma o pomoc w zapaleniu. Potem pociąga wystającą ze ściany dźwignię. Jauuuuu!!!
Znów zapal pochodnię wetkniętą w ścianę. Pociągnij dźwignię pośrodku komnaty. Przejdź w lewo i pociągnij dźwignię z prawej, potem uruchom lewą i wyjdź z pomieszczenia. W następnym pomieszczeniu znów pociągnij za dźwignię - i czyń tak, dopóki nie odsłonią ci się nowe drzwi. Trochę musisz pokombinować.
Gdy wreszcie odsłoni się nowe przejście, weź pochodnię i ruszaj ku pewnej śmierci....

I popatrz sobie na zakończenie....

□

Unreal Tournament

Po wypuszczeniu przez GT Interactive gry Unreal, wszyscy byli nią oczarowani. Oferowała najlepszego singla ze wszystkich gier FPP, dostępnych na rynku (moim zdaniem nie ukazała się do tej pory żadna gra, która by biła wielkiego mistrza pod tym względem). Niestety, słabiutki Multiplayer uniemożliwiał rozgrywkę sieciową. Zapewne większość z Was skreśliła Unreala z list gier sieciowych. GT postanowił coś z tym zrobić i wypuścił znakomitą grę Unreal Tournament, która doskonale nadaje się do gry wieloosobowej. Postaram się podsunąć Wam kilka wskazówek, jak grać, by łatwiej wygrywać.

Michał Malinowski

Uwaga: poradnik ten dotyczy jedynie rozgrywki dla pojedynczego gracza.

1. Porady ogólne

a) Przed rozpoczęciem każdej nowej planszy, masz możliwość zwiedzenia jej spokojnie. Jest to bardzo przydatna opcja, pozwalająca zapoznać się graczowi z planszą i poznać jej sekrety. Powstrzymaj więc swą spragnioną fragowania duszę i rozejrzyj się po planszy. To w dużym stopniu ułatwia życie, zwłaszcza w trybach domination i assualt, gdzie znalezienie najkrótszej drogi do punktu kontrolnego jest połową sukcesu.

b) Grając zespołowo, czyli praktycznie w każdy tryb z wyjątkiem DeathMatchu, używaj rozkazów (opcjonalnie klawisz "V"). Boty rozumieją polecenia i starają się je wykonywać. Jest to nieoceniona opcja, ponieważ ułatwia Ci kontrolę na planszy i odciąża Twą główkę od zmartwień :).

c) Jeśli masz do czynienia z tego typu rozgrywkami po raz pierwszy i niewiele mówi Ci słowo "DeathMatch", nie przejmuj się. Przed rozpoczęciem każdego nowego trybu jest Tutorial, w którym dowiesz się, jakie zasady tu rządzą. Jeśli miałeś do czynienia choćby z Quakiem w trybie Multi, to odpuść sobie Tutorial.

Po każdej z 3 plansz, na których zwyciężyłeś, uaktywnia się kolejny tryb (Np. po 3 zwycięstwach w DeathMatchu, uaktywni się tryb Domination). Pamiętaj, że nie musisz przechodzić wszystkich map konkretnego trybu od razu, możesz wrócić do nich później.

2. DeathMatch

Jest to chyba najbardziej znany tryb w środowisku graczy sieciowych. Pierwsze plansze są banalnie łatwe. Mają na celu zapoznanie gracza z trybem. Plansz jest w sumie 13 + Tutorial. Na wyższych planszach boty grają bardziej rozważnie i celniej strzelają.

Mapa pierwsza: Oblivion
Liczba przeciwników: 1
Liczba fragów (punktów) wymaganych do wygrania: 10
Jest to najłatwiejsza mapa ze wszystkich. Co tu dużo pisać. Na planszy masz sporo apteczek, o broń nie jest trudno (zupełnie jak w USA :)), więc dokop draniowi!

Mapa druga: Stalwart
Liczba przeciwników: 2
Liczba fragów (punktów) wymaganych do wygrania: 10

Mapa trzecia: Fractal
Liczba przeciwników: 1
Liczba fragów (punktów) wymaganych do wygrania: 15
Plansza nie jest skomplikowana, posiada dwa poziomy i dwie (nie wliczając standardowej broni, którą masz na starcie) bronie (ASMD i rakietnicę). Na samym dole znajduje się właz, który otwiera się, gdy tylko strzelisz w jedną z czterech strzałek, umieszczonych zaraz obok niego. Po wpadnięciu do niego giniesz, więc jest to dobry sposób na pozbycie się przeciwnika. Niestety, jeśli załatwisz go w ten sposób, nie otrzymujesz żadnych punktów. Najłatwiej jest likwidować przeciwnika, stojąc na górze. Gdy będzie wjeżdżał windą, strzelaj z rakietnicy do szybu.

Mapa czwarta: Turbine
Liczba przeciwników: 4
Liczba fragów (punktów) wymaganych do wygrania: 15
Plansza jest dość ciekawa, o broń i apteczki nie jest trudno się postarać. Znajduje się tutaj sekret, umieszczony za metalowymi drzwiami, by je otworzyć wystarczy w nie strzelić, więc dobrze się porozglądaj.

Mapa piąta: Codex
Liczba przeciwników: 3
Liczba fragów (punktów) wymaganych do wygrania: 20

Mapa szósta: Pressure
Liczba przeciwników: 4
Liczba fragów (punktów) wymaganych do wygrania: 20
Ta mapa chyba najbardziej przypadła mi do gustu. Znajdują się tutaj korytarze z wielkimi kolumnami, za którymi łatwo można się schować, unikając pocisków przeciwnika. Nawet z marną bronią możesz pokonać lepiej uzbrojonego wroga. Znajduje się tutaj również komora ciśnień. Po jej obu stronach umieszczone są przyciski do zamykania drzwi i uaktywnienia komory. Wewnątrz znajduje się całkiem niezła broń, więc boty często tam wchodzą. Wystarczy, że naciśniesz przycisk, a przeciwnik zostaje zamknięty i ginie, a Ty dostajesz punkt. Jest to więc dobry sposób na pozbycie się konkurencji, zwłaszcza, że zdarzają się sytuacje, w których kilka botów wchodzi do środka jednocześnie.

Mapa siódma: Grinder
Liczba przeciwników: 3
Liczba fragów (punktów) wymaganych do wygrania: 20

Mapa ósma: Galleon
Liczba przeciwników: 4
Liczba fragów (punktów) wymaganych do wygrania: 25
Akcja, jak można się domyśleć, dzieje się na galeonie. Od razu powiem, że wpadnięcie do wody powoduje natychmiastową śmierć (wiry albo woda z Wisły, czy co?). Na tej trzypoziomowej mapie znajdują się teleporty. Ułatwiają one przeżycie, gdyż będąc pod ostrzałem możesz do jednego z nich wskoczyć i uciec. Na dziobie statku znajdziesz niewidzialność, dzięki której można wykorzystać element zaskoczenia. Bardzo dobrze sprawdza się w praktyce.

Mapa dziewiąta: Tempest
Liczba przeciwników: 5
Liczba fragów (punktów) wymaganych do wygrania: 25

Mapa dziesiąta: Barricade
Liczba przeciwników: 6
Liczba fragów (punktów) wymaganych do wygrania: 25
Rozgrywka toczy się na barykadzie, która jest zawieszona w przestrzeni. Uważaj więc, aby nie spaść z planszy, bo zginiesz. Znajduje się tutaj również nowa broń, a mianowicie wyrzutnia rakiet, którymi możesz sterować. By to uczynić, wystarczy nacisnąć alternatywny strzał, a przebieg lotu kontroluje się myszą. Niestety, możesz oddać tylko jeden strzał.

Mapa jedenasta: Liandri
Liczba przeciwników: 5
Liczba fragów (punktów) wymaganych do wygrania: 30
Na tej mapie najłatwiej poruszać się na dole wokół ramp. Możesz łatwo oddawać strzały i robić uniki, chowając się za nie. Tu znajdziesz też balkon i leżącą tam snajperkę, a balkon + snajperka = punkt widokowy, tfu! punkt snajperski, z którego łatwo zdobywać fragi.

Mapa dwunasta: Conveyor
Liczba przeciwników: 6
Liczba fragów (punktów) wymaganych do wygrania: 30
Rozgrywka w hucie. Jak to mówią "bój w hucie" :).

Mapa trzynasta: Peak
Liczba przeciwników: 4
Liczba fragów (punktów) wymaganych do wygrania: 30
Jest to ostatnia mapa, więc i poziom trudności musi być wyższy niż na poprzednich. Tak rzeczywiście jest. Znajdujesz się w jakimś zamku (bardzo małym zresztą), przejścia są bardzo wąskie, a na dodatek większość z nich "biegnie" na zewnątrz zamku, który jest umieszczony na skale - więc dookoła mamy tylko wielką przepaść.
Apteczek jest bardzo mało, bodajże cztery i na dodatek porozrzucane są po całej mapie. Na dachu zamku znajduje się wzmacniacz uszkodzeń (taki Unrealowski odpowiednik Quada), więc nie miej oporów tam wskakiwać.

To już wszystko. Gratulacje, zostałeś mistrzem DeathMatchu.

3. Domination

Zasady tej rozgrywki są proste, należy jak najdłużej utrzymać punkty kontrolne. Im dłużej będą pod twoją opieką, tym więcej punktów będziesz otrzymywał. Najłatwiejszym sposobem na zwycięstwo jest znalezienie takiego punktu skąd będziesz miał wszędzie blisko. Jak to zrobić? Przed kolejną rozgrywką, masz możliwość polatania i spokojnego zwiedzenia planszy. Wykorzystaj to

Mapa pierwsza: Condemned
Liczba przeciwników: 3
Liczba twoich zawodników: 2
Liczba punktów wymaganych do przejścia etapu: 100
Pierwsza i zarazem najłatwiejsza plansza. Najłatwiej chyba ustawić się na dachu budynku i stamtąd kontrolować przebieg akcji. W przypadku, gdy przeciwnik opanuje punkt kontrolny na dole, zeskocz z dachu i przejmij punkt. Na górę możesz się dostać po schodach, po rampie, bądź najłatwiej za pomocą butów antygrawitacyjnych.

Mapa druga: Gharden
Liczba przeciwników: 4
Liczba twoich zawodników: 3
Liczba punktów wymaganych do przejścia etapu: 100
Pamiętasz wstęp do tego punktu? Jeśli tak, to poszukaj punktu Center. Dlaczego akurat tego? Ponieważ stąd masz blisko do pozostałych punktów i będzie Ci łatwo kontrolować planszę.

Mapa trzecia: Cryptic
Liczba przeciwników: 4
Liczba twoich zawodników: 3
Liczba punktów wymaganych do przejścia etapu: 100
Znajdź punkt. DeamonHead. Stąd masz blisko do punktu Iron Star i do teleportu, który przeniesie Cię w pobliże Gargoyle. Nie zapomnij o rozkazach dla drużyny.

Mapa czwarta: Cinder
Liczba przeciwników: 4
Liczba twoich zawodników: 3
Liczba punktów wymaganych do przejścia etapu: 125
Na tej planszy poruszałem się w następujący sposób: znalazłem punkt Top, następnie zbiegałem na dół i kierowałem się na prawo do punktu Nook. Wracałem do sali, do której przed chwilą zeskoczyłem i udawałem się do drugiego korytarza. W tamtej okolicy znajduje się trzeci punkt, Lava. Nie ukrywam, że jest tu trochę biegania, ale ten sposób jest dobry, by szybko przeskoczyć ten etap. Biegaj cały czas według ww. schematu non stop.

Mapa piąta: Gearbolt
Liczba przeciwników: 4
Liczba twoich zawodników: 3
Liczba punktów wymaganych do przejścia etapu: 125
Wszystkie punkty kontrolne znajdują się na górze. Zdobywaj je w następującej kolejności: Ramp ->Bridge
->Litt

Mapa szósta: Leadworks
Liczba przeciwników: 5
Liczba twoich zawodników: 4
Liczba punktów wymaganych do przejścia etapu: 150

Mapa siódma: Olden
Liczba przeciwników: 5
Liczba twoich zawodników: 4
Liczba punktów wymaganych do przejścia etapu: 150

Mapa ósma: Sesmar
Liczba przeciwników: 5
Liczba twoich zawodników: 4
Liczba punktów wymaganych do przejścia etapu: 175
Na tej planszy najłatwiej ustawić się na górze. Są tam dwa blisko położone punkty. Zajmij się więc Red Ankh i Blue Ankh, a Hall of Pillars zostaw botom. Aha, na samym szczycie znajduje się baryłka zdrowia.

Mapa dziewiąta: Metal Dream
Liczba przeciwników: 5
Liczba twoich zawodników: 4
Liczba punktów wymaganych do przejścia etapu: 200
Akcja rozgrywa się na platformie wiertniczej, więc uważaj, by nie spaść do wody. Wszystkie trzy punkty kontrolne znajdują się na zewnątrz budynków. Umieszczone są po obwodzie platformy. Na górze budynków znajduje się baryłka zdrowia i U. Masz tam także snajperkę, ale nie radzę z niej korzystać.

4. Capture The Flag

Cóż, tu dużo nie można poradzić:(Ogólnie trzeba znaleźć najkrótszą trasę do flagi przeciwnika, oraz najkrótszą drogę powrotną. Niestety najkrótsza nie zawsze znaczy najłatwiejsza. Myślę, że każdy indywidualnie powinien opracować sobie system jakim będzie się posługiwać, biegając po mapie. Plansz jest 9. Jak zawsze pierwsze są najłatwiejsze, a stopień trudności rośnie z kolejnymi etapami. Bardzo ważną rzeczą, którą powinieneś opanować, są komendy, które będziesz wydawał drużynie. Przeważnie będziesz używał trzech: "Cover me", "Get our flag!" i "Attack". Każdy chyba wie o co chodzi. Poniżej podaję czego możecie się spodziewać na poszczególnych planszach.

Aby przejść daną mapę, musisz 3 (trzy) razy donieść flagę przeciwnika do swojej bazy - tyczy się wszystkich plansz.

Mapa pierwsza: Niven
Liczba przeciwników: 2
Liczba twoich zawodników: 1

Mapa druga: Facing Worlds
Liczba przeciwników: 4
Liczba twoich zawodników: 3

Mapa trzecia: Eternal Cave
Liczba przeciwników: 4
Liczba twoich zawodników: 3

Mapa czwarta: Coret
Liczba przeciwników: 4
Liczba twoich zawodników: 3

Mapa piąta: The Gauntel
Liczba przeciwników: 4
Liczba twoich zawodników: 3

Mapa szósta: Dreary
Liczba przeciwników: 5
Liczba twoich zawodników: 4

Mapa siódma: Last Command
Liczba przeciwników: 4
Liczba twoich zawodników: 3

Mapa ósma: The Lava Giant
Liczba przeciwników: 5
Liczba twoich zawodników: 4

Mapa dziewiąta: November Sub Pen
Liczba przeciwników: 5
Liczba twoich zawodników: 4

I to już wszystkie mapy, które musiałeś przejść, by zostać mistrzem CTF. Gratulacje. □

Granie... i co dalej?

MAJĄC ZA SOBĄ DZIESIĄTKI UKOŃCZONYCH GIER, SETKI POZIOMÓW I BÓG JEDEN WIE ILE GODZIN SPĘDZONYCH PRZED KOMPUTEREM, MOŻNA POCZUĆ SIĘ ZMĘCZONYM. CZY JEDNAK OGÓLNE ZNUDZENIE GRAMI POWINNO BYĆ KOŃCEM NASZEJ OBECNOŚCI PRZED MONITOREM? OD PEWNEGO CZASU JASNYM SIĘ STAŁ FAKT, ŻE NIE.

Krzysiek "Lordareon" Gonciarz

Mimo że prosto z mostu mówiąc, o dzisiejszych grach nie da sie powiedzieć nic złego. Nie mają sobie przecież równych pod praktycznie każdym względem. Dlaczego więc coraz więcej osób ucieka się do alternatywnego spędzania czasu przed komputerem? Z każdym dniem przybywa amatorów staroci, scenowców oraz teoretyków, szukających idealnej konfiguracji swojego komputera. Czy to znaczy, że światek graczy dorośleje? A może źródło tego znajduje się gdzie indziej? Tutaj postaram się pomóc wam w znalezieniu odpowiedzi.

FUNDUSZE

Nie ulega wątpliwości, że komputery, mimo że relatywnie taniejąc (najlepszy komputer w cenniku jest coraz tańszy), zmuszają nas do coraz większego wydatku. W praktyce wychodzi na jaw, że chcąc pozostać na czasie, co roku należy wydać 4000 zł na nowy sprzęt. Na czyją to kieszeń? Cały czas miejmy na uwadze, że gracze w większości to ludzie poniżej dwudziestki, będący na utrzymaniu rodziców. Wątpię, aby ich sponsorzy byli w stanie systematycznie wykładać pieniądze na nowy komputer, ew. rozbudowę starego. W takiej sytuacji zwykle powiadają: "Po co znowu kupować nowe rzeczy? Czy nie lepiej wykorzystać stare do końca?". Potencjalny nabywca komputera oburza się w tym momencie, rzucając ostre argumenty w stylu "Trzeba iść z duchem czasu!". A teraz pomyślmy obiektywnie - kto ma rację? Z jednej strony oferta wykorzystania komputera na inne niż dotychczas sposoby, z drugiej pozostanie przy starych nawykach, tyle że "lepiej, szybciej, ładniej". Tutaj czas na twoją decyzję, a prawdopodobne następstwa znajdziesz poniżej.

GRYWALNOŚĆ

Coraz częściej spotykaną wśród "specjalistów" opinią jest, że nowe tytuły są, iż zacytuję mojego znajomego, "wyprute z miodności". Brzmi to odważnie, czy jednak ma podstawy? Faktem jest, że gry robione są głównie pod kątem maksymalnie efektownej grafiki i muzyki, a tak zwana grywalność pozostaje często na uboczu. Tłumaczyć to można dwojako. Najbardziej prawdopodobnym wyjściem jest niemożność osądzenia grywalności przez nabywcę na podstawie wyglądu pudełka, na którym propagandowe hasła zwykle biorą górę nad zdrowym rozsądkiem (weźmy na ten przykład "Rezerwowe Psy", w pięknym drewnianym pudle). Często prawdziwe jest stwierdzenie, że grywalność danego produktu jest odwrotnie proporcjonalna do kampanii reklamowej poświęconej temu tytułowi.

Możny by długo psioczyć na nowości - ale patrząc na np. Unreala Tournament, o którym ciężko powiedzieć coś złego, widać, że nie jest tak źle. Nie jest to bynajmniej wyjątek od reguły, a jedynie przykład nowej gry, która ma wszystkie zadatki, aby stać się klasykiem. Szkoda tylko, że takich gier jest tak niewiele, a dominują rzęchy i żerujące na sławie praprzodka sequele. Wyborem jest tu więc pozostanie przy kupowaniu nowych gier i skupieniu się na ich często wątpliwym wdzięku lub ucieczka do starszych tytułów, których grywalność nie ulega wątpliwości. Ew. początek zabawy twórczej, poprzez grafikę, muzykę lub scenowe demka... Rozsądzenie, która strona ma rację pozostawiam czytelnikom, bo nie ma tu jednoznacznej i zadowalającej wszystkich odpowiedzi.

NIE TYLKO GRY?

Ambicją każdego chyba człowieka jest doskonalenie się i poznawanie tych poziomów wiedzy, które do tej pory pozostawały dla nas białymi plamami na mapie. Nie inaczej sprawa ma się z użytkownikami komputerów. W każdym z nas kryje się chęć zrobienia na komputerze czegoś więcej niż tylko zaliczenia jakiejś gierki od A do Z na poziomie hard i w ciągu rekordowo krótkiego czasu. Problem zaczyna się, kiedy zastanawiamy się "co prócz gier"?. Po pierwsze, nie wiemy, co tak naprawdę daloby nam radość: grafika, muzyka, programowanie, optymalizacja sprzętu? Każdy ma inne upodobania oraz zdolności... czasem zaś nawet nie wie, że je ma - albo (co gorsza) WYDAJE się mu, że je ma... I niekiedy trzeba poświęcić miesiące albo lata, by stwierdzić np. że grafikiem dobrym nigdy nie będziemy, a tak naprawdę rajcuje nas np. hacking. Teraz samo nasuwa się pytanie: czy zatem warto próbować nie tylko grać? Czy nie szkoda marnować czasu na (czasem) skazane na klęskę próby ambitniejszego wykorzystania kompa? Uważam, że tak. Jak wspomniałem, ludzie muszą się rozwijać, dlatego też każdy powinien chociaż spróbować. Co w końcu jest do stracenia? W najgorszym wypadku zmarnujesz kilka godzin/dni/miesięcy. Ale w końcu grając, też marnujesz czas. Spróbuj więc marnować go na różne sposoby. A nuż któryś z nich będzie dla Ciebie atrakcyjniejszy niż giercowanie?

KONSOLA CZY PC?

Zapewne niektórzy z Was rozważali (albo to zrobią) przesiadkę z PC na jakąś konsolę, która skądinąd do gier nadaje się teoretycznie lepiej niż pecety. Gry na nich chodzą szybciej, a kłopotów z konfiguracją nie ma wcale (może poza koniecznością zakupu dodatkowej pamiątki - memory cards - ale i bez nich większość gier chodzi bez problemu).

Jednak znów wracamy do sytuacji z akapitu wyżej - co z innymi zastosowaniami? Mimo że nieporównywalnie tańsze, konsole nie oferują swojemu użytkownikowi nic poza grami, w dodatku niezbyt odkrywczymi. Co więc z ambicją i samorozwojem? Na konsole nie ma nawet programów edukacyjnych dla dzieci czy encyklopedii, że o czymkolwiek w rodzimym języku nie wspomnę. Postawmy się w roli człowieczka, który chce dopiero zacząć zabawę w gry. Co powinien wybrać? Konsolę, na której nie będzie się mógł troszczyć o nic poza strzelaniem w przeciwników, czy komputer, który, mimo że sprawia wiele problemów w użytkowaniu, z tysiącami możliwych błędów, ale jednak oferujący dużo więcej niż przeciętna konsola?

ODPOWIEDZI

1A. Kupuję nowego kompa

WYDAJESZ KOLEJNY MAJĄTEK NA NOWY KOMPUTER, OTRZYMUJĄC W ZAMIAN WSPANIAŁĄ JAKOŚĆ GRAFIKI I MUZYKI. MOŻESZ TERAZ GRAĆ CAŁYMI GODZINAMI. ZA JAKIŚ CZAS ZNOWU POCZUJESZ NIEDOSYT Z ROZWAŁKI KOLEJNYCH STU PRZECIWNIKÓW, KTÓRY POZOSTANIE AŻ DO KOLEJNEJ WYMIANY SPRZĘTU...

1B. Zostaję przy starym i zaczynam się nim bawić na różne sposoby

BARDZO PODOBA CI SIĘ NOWY SPOSÓB SPĘDZANIA CZASU. ODNAJDUJESZ PRZYJEMNOŚĆ W TWORZENIU RÓŻNYCH MATERIAŁÓW, KONFIGURACJI SPRZĘTU I GRANIU W STARSZE GRY... JEDNAK ZA JAKIŚ CZAS NAWET NAJBARDZIEJ WYMYŚLNA KONFIGURACJA NIE POMOŻE CI, KIEDY NIE BĘDZIESZ MÓGŁ ZAGRAĆ W ABSOLUTNIE ŻADNĄ NOWĄ GRĘ.

2A. Zostaję przy kupowaniu nowości

ZACZYNASZ GRAĆ W CORAZ WIĘKSZĄ ILOŚĆ TYTUŁÓW, WYDAJĄC NA NIE DUŻO PIENIĘDZY. JESTEŚ ZMUSZONY DO KUPOWANIA PIRACKICH WERSJI, PONIEWAŻ WIĘKSZOŚĆ GIER, KTÓRE KUPUJESZ NADAJE SIĘ DO POGRANIA TYLKO PRZEZ KILKA DNI. A IM WIĘCEJ GRASZ, TYM BARDZIEJ CIĘ TE GRY NUDZĄ. TYM SZYBCIEJ INSTALUJESZ KOLEJNĄ, W ZŁUDNEJ ZWYKLE NADZIEI, ŻE TA NOWOŚĆ ZDOŁA CIĘ ZAINTERESOWAĆ NA WIĘCEJ NIŻ KILKA KOLEJNYCH GODZIN.

2B. Próbuję grania w starocie

STARE GIERKI BARDZO CI SIĘ SPODOBAJĄ. UCZYSZ SIĘ KONFIGURACJI KOMPUTERA POD KĄTEM ICH DZIWACZNYCH CZĘSTO WYMAGAŃ, CORAZ BARDZIEJ ZGŁĘBIAJĄC ZASADY DZIAŁANIA KOMPUTERA. CZUJESZ JEDNAK DOTKLIWY BRAK PIĘKNEJ GRAFIKI I D•WIĘKU, CORAZ POWAŻNIEJSZY WRAZ Z UPŁYWEM CZASU. WIĘKSZOŚĆ KOLEGÓW NIE ROZUMIE CIĘ, A TY DZIWNIE SIĘ CZUJESZ, PORÓWNUJĄC ICH UNREALA ZE SWOIM WOLFENSTEINEM 3D.

3A. Zaczynam robić na kompie różne rzeczy

ZACZYNASZ BUDZIĆ RESPEKT KOLEGÓW NIE POTRAFIĄCYCH PODOBNUCH RZECZY JAK TY. ODNAJDUJESZ W SIECI KOLEGÓW O PODOBNYCH ZAINTERESOWANIACH. ZACZYNASZ WYMIENIAĆ SIĘ Z NIMI STUFFEM. BRAKU NOWYCH GIER NIE ODCZUWASZ, LUB ODCZUWASZ W NIEWIELKIM STOPNIU. PRZESTAJESZ KUPOWAĆ PISMA O GRACH, ZACZYNASZ SPECJALISTYCZNE, O DZIEDZIENIE, KTÓRĄ SIĘ ZAJĄŁEŚ. PO PEWNYM CZASIE, GDY ZECHCESZ PRZYPOMNIĆ SOBIE GIERKOWE CZASY, ZAPUSZCZASZ COŚ Z NOWEGO CDA I STWIERDZASZ, ŻE NA TWOIM KOMPIE NIE DA SIĘ JUŻ W NIC GRAĆ. ALE JAKOŚ TO CIĘ NIE MARTWI, BO DZIĘKI OPANOWANIU KOMPA MASZ TAKĄ PRACĘ, ŻE UPGRADE KOMPUTERA DO AKTUALNYCH WYMAGAŃ NIE JEST PROBLEMEM... :)

3B. Cały czas gram

GRASZ, GRASZ I GRASZ, JEDNAK W KOŃCU, ZNUDZONY, PORZUCASZ KOMPUTER I SZUKASZ INNYCH HOBBY, MOŻE LEPSZYCH I BARDZIEJ PASJONUJĄCYCH, A MOŻE TAKICH, OD KTÓRYCH CHĘTNIE JESZCZE WRÓCISZ DO WYSŁUŻONEGO KOMPUTERKA. PATRZ TEŻ ODPOWIED• 2A.

4A. Wybieram konsolę

GRASZ TAK DŁUGO, ŻE W KOŃCU NUDZI CI SIĘ TO (WSZYSTKIE GRY SĄ BLI•NIACZO PODOBNE: 95% Z NICH TO GRY AKCJI I ŚCIGAŁKI). W KOŃCU ALBO KUPUJESZ PRAWDZIWY KOMPUTER, ABY ZAZNAĆ WIĘKSZEJ RÓŻNORODNOŚCI, LUB TEŻ CAŁKIEM KOŃCZYSZ SWOJĄ ZABAWĘ Z WIRTUALNĄ ROZRYWKĄ. W PEWNYM MOMENCIE STWIERDZASZ, ŻE JEDNAK PODJĄŁEŚ ZŁĄ DECYZJĘ, PONIEWAŻ W PRACY DOSTAŁEŚ KOMPUTER, A ZA ZADANIE ZROBIENIE TABELKI. TYLKO JAK TO SIĘ, KURZA STOPA, ROBI???

4B. Wybieram komputer

CZĘSTO JESTEŚ DRĘCZONY KOMUNIKATAMI O BŁĘDACH I KONFLIKTAMI SPRZĘTOWYMI. CZUJESZ JEDNAK, ŻE PODJĄŁEŚ SŁUSZNĄ DECYZJĘ. UŚMIECH Z TWARZY ZBIJA CI 10 KLATEK NA SEKUNDĘ W WIĘKSZOŚCI NOWYCH GIER - A PRZECIEŻ ROK TEMU TWÓJ SPRZĘT BYŁ NAJSZYBSZY Z MOŻLIWYCH.
NA SZCZĘŚCIE UŻYWASZ GO NIE TYLKO DO GIER...

PODSUMOWANIE

Powyższe przykłady są może nieco drastyczne i pesymistyczne, jednak chciałem wam przez to udowodnić, że my, jako gracze, nie mamy łatwego życia, a większość dokonywanych przez nas wyborów ma swoje mroczne strony. Jednak wydaje mi się, że nikt nie został zniechęcony tym tekstem, a jedynie pomógł sobie podjąć decyzję - Czy warto?

"Podążaj śladem białego królika"

MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME! MANGA! ANIME!

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

Sailor Moon Club INSIDE

Kawaii

可愛い

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 7,50 zł

Nr 2/2000 (24)
LUTY/MARZEC 2000

GHOST IN THE SHELL
oblicze cyberpunka

Tenchi Muyo in Love 2
nowe wcielenie Tenchiego

Omohide Poroporo
mangowych wspomnień czar...

Riding Bean
klasyczny Sonoda

Shojo manga
mangowe dziewczęta i...

MONONOKE HIME W POLSKICH KINACH?

Ghost in the Shell © Masamune Shirow/Kodansha Ltd/Bandai Visual Co.Ltd/Manga Entertainment Ltd

Hod rozpoznawc
KAWAII

Ścieżka dostępu:
Punkty sprzedaży

www.silversha .com.pl/kawaii

Powaga - out!

Łelkom! Witamy w naszym kąciku, w którym przedstawiamy humor związany (choć nie zawsze) z komputerami. Przypominamy, że wszelkie zawarte tu teksty są albo ściągnięte z Internetu, lub nadesłane nam przez czytelników, zaś zawarte tu poglądy nie są oficjalnym stanowiskiem redakcji CDA i wydawnictwa Silvershark. A teraz już powiem tylko: czytajta i śmiejta się! PS. Poniższa bajeczka może być niezrozumiała dla osób nie posiadających dostępu do sieci (i nie IRCujących). Wasza strata...:).

Bajeczka o adminie i lamerce

Był raz sobie potężny admin i piękna lamerka. Potężny admin mieszkał w wieeeeeeeeeeeeelkim zamku, jak na potężnego admina przystało, a piękna (jakżeby inaczej) lamerka, w wiosce niedaleko zamku, a wszystko to na rozległym i lagami płynącym serwerze lagolandia.irc.pl. I tak sobie żyli spokojnie od splitu do splitu, aż tu spokój ich miłości zburzył chakier z krainy netbus. A był to człek zły i okrutny, a co gorsza sfrustrowany, bo dostał klina na ircnecie i wszyscy ignorowali jego posty na news.alt.hacking. Gdy po raz kolejny dostał ignora na ICQ od pięknej szlachcianki, postanowił zwinąć manele i siać zło w innej krainie. Przewrotność losów, ku utrapieniu admina i lamerki, rzuciła chakiera do lagolandii...

Gdy słońce zachodziło, rozbłyskując czerwoną poświatą nad pachnącymi latem łąkami, okalającymi wioskę, przed wioskową oberzą stanął chakier. Przekroczył próg oberży, usiadł na userliście, wydłubawszy gila z nochala, rzucił go na topic i, nie zastanawiając się długo, rozpoczął konsumpcję oberkowych trunków, które spływały miło do jego logów. W miarę zapełniania logów stawał się coraz bardziej niemiły, aż barman odmówił mu hodowania kolejnych trunków. Wtedy to dzika furia wstąpiła w chakiera. Puścił flooda barmanowi, zwinął mu dużą flachę zza baru, ogłuszonemu barmanowi zwinął opa, zrobił takeover dał +im i poszedł za stodołę opróżnić buchniętą flachę. Na nieszczęście stodoła ta okazała się być stodołą pięknej lamerki, która to, przypilona przez siły natury, poszła w nocy zrobić siusiu za stodołę.

Gdy chakier to zobaczył, nie zastanawiając się długo sięgnął do sakwy po zipdriva, podłączył go do laptopa i wysłał patch.exe bidulce lamerce... Ciężka to była dla niej noc, bo okrutny chakier do świtu hasał po jej filesystemie z przerwami na reboota jej systemu. Lamerka tak ciężko to przeżyła, że aż chciała wbić sobie sztylet w modem... ale na szczęście powstrzymała złe myśli i udała się po pomoc do wielkiego admina. Gdy admin usłyszał jej opowieść, puścił takiego pinga ze złości, że aż wywaliło na trzy bez mała dni router brzegowy TPSA. Gdy trochę ochłonął, delikatnie zajrzał do rejestrów lamerki (co zresztą bardzo lubił) i, pieszcząc delikatnie jej kernela, usunął podstępne wpisy z rejestrów pozostawione przez chakiera. Skromność i wzgląd na dobre obyczaje nie pozwala mi napisać, co dokładnie czuł admin do chakiera, ale obowiązek kronikarski mnie do tego zmusza... Otóż admin zdrzażnił się na chakiera jak 100 lagów. Zaraz gdy piękna lamerka wyleczona i utulona usnęła, admin wyjął ze skarbca konto shellowe, rychło się zalogował i zapuścił kilka tasków.

Już po chwili chakier był namierzony. Admin wypalił mu ze smurfa prosto w klatę, a nie było to byle co, bo sieć zamkowa wysyłała 1000 pingów na każde ICMP. Chakierowi aż się irokez zrobił na RAMie, ale jakimś cudem utrzymał się na nogach. Żądny krwi admin zapuścił wtenczas exploita, którego to znalazł jakiś czas temu na ruskim serwerze... szybki scan portów... IP... i strzał. Chakier wykopyrtnął się na pysk... wyleciał z serwera z takim impetem, że aż doleciał do AOLa, który to odbił go jak trampolina. Poodbijany chakier leciał, leciał, aż zatrzymał się twardo na firewallu admina i legł u jego stóp. Admin już chciał go sformatować, ale piękna i dobra lamerka uprosiła go, żeby darował mu filesystem. Admin uległ prośbom lamerki i tylko zamienił chakiera w ComicChata... i to w wersji komiksowej!!!! Żyli sobie dalej spokojnie i szczęśliwie. Admin ożenił się z piękną lamerką i zamieszkali razem w zamku. Podobno w dniu ich ślubu był massop... Zaś chakier do końca serwera dostawał kicki od skryptów za obrazki. I tak, ta mrożąca krew w żyłach historia dobiegła sobie wśród łagów do końca... :).

Osiem dni z życia rozbitka

Dzień 1. Rozbiłem się. Ta wyspa jest paskudna.
Dzień 2. Znalazłem butelkę. Pełną... Ta wyspa jest piękna.
Dzień 4. Powoli dochodzę do siebie.
Dzień 5. Znalazłem laptopa.
Dzień 6. Sprzedawca twierdzi, że ukradłem.
Dzień 7. Sędzia mu wierzy.
Dzień 8. Jak wyjdę, opuszczam Anglię i płynę dalej.

Nadesłał: Snowman

O wymianie żarówek

Wymiana żarówki jest czynnością stosukowo prostą, każdy z nas pewnie wykonywał już to wielokrotnie. Większość ludzi potrafi wykonać tę pracę samodzielnie, ale czy aby na pewno? A więc jak sądzisz, ile do zmiany żarówki potrzeba:

* Użytkowników listy dyskusyjnej - 1331

1 zmieni żarówkę i wyśle wiadomość na listę dyskusyjną, że żarówka została zmieniona.

14 podzieli się podobnymi doświadczeniami ze zmianą żarówek i jak w różny sposób można zmieniać żarówki.

7 wyśle ostrzeżenia na temat niebezpieczeństw związanych ze zmianą żarówki.

27 wskaże na błędy gramatyczne w postach na temat zmiany żarówki.

53 będzie obwiniać za to programy do sprawdzania pisowni.

156 napisze do administratora listy, skarżąc się na dyskusję o zmianie żarówki i jej niestosowność na tej właśnie liście dyskusyjnej.

41 poprawi pisownię w sporach na temat literówek czy błędów gramatycznych.

109 wyśle informację o tym, że ta lista nie jest o żarówkach i poprosi o przeniesienie dyskusji na alt.zarowka.

203 będzie się domagać zaprzestania wysyłania crosspostingów do grup alt.gramatyka, alt.pisownia i alt.interpunkcja.

111 będzie bronić prawa wysyłania postingów w sprawie żarówek tłumacząc, że my wszyscy używamy żarówek i z tego powodu dyskusja o nich jest właściwa dla tej listy.

306 będzie dyskutować nad tym, która metoda zmiany żarówki jest najlepsza, gdzie kupić najlepsze żarówki, jaka marka żarówek jest najlepsza, a jakie marki są kiepskie.

27 wyśle adresy URL do miejsc, w których można zobaczyć przykłady różnych żarówek.

14 zauważy, że podane adresy są nieprawidłowe i wyśle poprawione adresy.

3 napisze o odnośnikach, które znaleźli, odwiedzając podane adresy.

33 zbierze wszystkie dotychczasowe posty wraz z ich nagłówkami i podpisami pod nimi, po czym wyśle je z dopiskiem "Popieram".

12 oznajmi, że zaprzestają subskrypcji tej listy, ponieważ nie mogą znieść dyskusji o zmianie żarówki.

19 odpowie na postingi "Popieram", dopisując "Podpieram".

4 zasugeruje, że warto by stworzyć FAQ dyskusji na temat zmiany żarówek.

1 zaproponuje utworzenie nowej grupy alt.zarowka.zmiana.

47 stwierdzi, że nie ma takiej potrzeby, takie dyskusje doskonale leżą w tematyce alt.fizyka.zimna-fuzja.

143 zagłosuje za utworzeniem alt.zarowka.zmiana.

* czarownic - 1
W co ją mam zmienić?

* inżynierów... obliczmy:
średni inżynier = 65 kg
średni inżynier może unieść w rękach 1/2 wagi ciała: 65/2 = 37,5 kg
średnia żarówka = 0,125 kg
(1 inż/37,5 kg) * (0,125 kg) = 0,0038 inżynierów

*punków - dwóch
Jeden do zmiany żarówki, a drugi do zjedzenia starej.

*prawdziwych kobiet - ani jednej
Prawdziwa kobieta ma mnóstwo prawdziwych mężczyzn, którzy to zrobią.

U. S. Marines: 50
Jeden do zmiany żarówki i 49, aby stać obok na straży.

Dlaczego kura przekroczyła ulicę?

Odpowiedzi:

pani przedszkolanka: Żeby przejść na drugą stronę.

Platon: Dla ważniejszego dobra.

Arystoteles: Taka jest natura kur, że przekraczają ulicę.

Karol Marx: To było historycznie nie do uniknięcia.

Korwin-Mikke: Ponieważ to była jedyna wycieczka, na którą chciał zezwolić kurze rząd.

Saddam Hussajn: To był nie sprowokowany akt rebelii i mamy prawo na tę kurę zrzucić 50 ton gazu bojowego.

Kapitan James T. Kirk: Żeby pójść tam, gdzie jeszcze nigdy żadna kura nie była.

Rzecznik rządu: Deregulacja na dotychczasowej stronie ulicy zagrażała dominującej pozycji rynkowej kury. Kura rozpoznała wyzwanie w rozwinięciu swoich kompetencji, które są niezbędne do przetrwania na nowych rynkach, nacechowanych wysoką konkurencją. Nasz rząd pomógł kurze przemyśleć fizyczną strategię dystrybucji. Rząd pomógł kurze zastosować jej umiejętności, metodologię, wiedzę, kapitał i doświadczenie, w celu nakierunkowania pracowników, procesów i technologii kury w ramach Program-Management na wspomaganie jej całościowej strategii. Nasz rząd... itd.

Martin Luther King: Widzę świat, w którym wszystkie kury są wolne i mogą przekraczać ulicę, nie będąc pytanymi o motywy.

Mojżesz: I Bóg zstąpił z niebios, i Bóg przemówił do kury: "Zaprawdę, powiadam ci: ulica twoją stopą przekroczona będzie!". I kura przekroczyła ulicę.

Fox Mulder: Zobaczyliście na własne oczy, że kura przekroczyła ulicę. Ile kur przekraczających ulicę musicie jeszcze zobaczyć, zanim w to uwierzycie?

Rzecznik rządu 2: Kura nie przekroczyła ulicy. Powtarzam, kura NIE przekroczyła ulicy.

Budda: Tym pytaniem ujawniasz twoją własną kurzą naturę.

Ernest Hemigway: Nie pytajcie czy kura przekroczyła ulicę. Pomyśl, czy TY przekroczyłeś ulicę?

Bill Clinton: W żadnym momencie nie byłem z tą kurą sam na sam na tej samej stronie ulicy.

Adolf Hitler: Aryjskich kur nie powstrzymają drogi wytyczone na mapie świata przez żydowską plutokrację.

Bogusław Linda: Bo to zła, kurna, kura była.

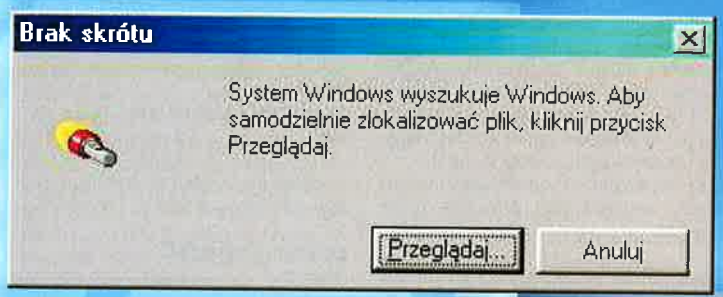
Józef Piłsudski: Wysiadła z czerwonego tramwaju na przystanku niepodległość.

Budka Suflera: Skąd wziął się ten ptak pośrodku drogi?

Scenarzysta serialu Klan: Odcinek 23253 - kura przekracza ulicę. CDN.

Statystyczny przedstawiciel społeczeństwa: A *** ją wie.

Andrzej Lepper: Oświadczam, że jeżeli rząd będzie dalej niszczył polskie rolnictwo niedługo na wszystkie drogi w kraju wyjdą kury i będą przechodzić na drugą stronę tak długo ,dopóki ten rząd złodziejów i sługusów Unii Europejskiej nie podda się do dymisji.



Machiavelli: Decydujące jest to, że kura przekroczyła ulicę. Kogo interesują powody? Przekroczenie ulicy usprawiedliwia wszelkie motywy.

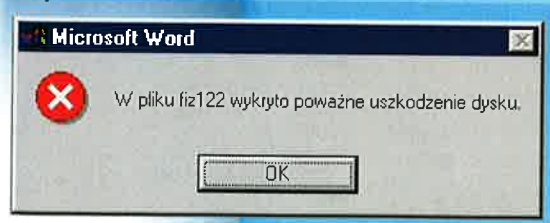
Freud: Fakt, że się w ogóle tą sprawą interesujecie, że kura przekroczyła ulice, ujawnia waszą seksualną niepewność.

Bill Gates: Akurat wypuściłem na rynek nowy KuraOffice 2000, który nie tylko będzie przekraczał ulicę, ale również będzie znosił jaja, zarządzał ważnymi dokumentami i wyrównywał stan waszego konta.

Oliver Stone: Pytaniem nie jest "Dlaczego kura przekroczyła ulicę", tylko "Kto przekroczył ulicę w tym samym momencie, kogo przeoczyliśmy w naszej nienawiści, podczas gdy obserwowaliśmy kurę".

Darwin: Kury zostały w dłuższym okresie przez naturę tak wybrane, że teraz są genetycznie do tego uwarunkowane, aby przekraczać ulicę.

Einstein: Czy to kura przekroczyła ulicę, czy też to ulica się przesunęła pod kurą, zależy od waszego punktu odniesienia.



Rzecznik prasowy policji: Trwają czynności procesowe zmierzające do ustalenia przebiegu zdarzenia. Ze względu na dobro sprawy na obecnym etapie śledztwa nie mogę nic więcej Państwu powiedzieć.

Leibnitz: Szuka najlepszego ze światów.

Lech Wałęsa: Potwierdzam to i zaprzeczam!

Zespół prasowy policji: W okresie urlopowym obserwujemy nasilony ruch kur przechodzących na drugą stronę, co częstokroć prowadzi do groźnych wypadków. W nadchodzący weekend przewidujemy nasilenie kontroli kur, mające na celu zwiększenie bezpieczeństwa użytkowników drogi pod kryptonimem: KURKA 2000. Jednocześnie chciałbym zaapelować do rozsądku użytkowników dróg i zaapelować o wolniejszą jazdę. Przyczyną wypadków jest najczęściej nadmierna prędkość rozwijana przez kury i rozjeżdżających je kierowców.

A. Michnik: Pppproszę pppaństwa! Tttto oodddważne ppprzeeekroczenie czczarnego aaaasfaltu uulicy jejest mmmmmetafforycznym aaaktem pppppprzełamania bbbaaarier ćććciemnoty i zzaaacofania kku pppostępowi i tttolerancji nna llewej sstronie jeeezdni!

Slobodan Miloszewicz: Ta biedna serbska kura uciekała przed barbarzyńskimi nalotami NATO. To wielkie zwycięstwo naszego narodu!

K. Świtoń: ...pięć tysięcy sześćset dwanaście, pięć tysięcy sześćset trzynaście, pięć tysięcy sześćset czternaście... Jaka kura?! Proszę mi nie przeszkadzać, właśnie liczę krzyże. Pięć tysięcy sześćset piętnaście...

A. Łukaszenko: Kura przeszła przez ulicę, żeby zademonstrować całemu światu potęgę białoruskiego rolnictwa. Od dziś wszystkie kołchozy mają zwiększyć normę przechodzących ulicę kur o 500%, za co czynię odpowiedzialnymi urzędników wszystkich szczebli i czego sam osobiście dopilnuję.

A. Kwaśniewski: Nic mi o tym nie wiadomo. W okresie pomiędzy pobytem kury na jednej i drugiej stronie ulicy byłem z żoną na Atlantydzie, przyjąłem w sejmie delegację z Grenlandii i odwiedziłem znajomego na Powązkach. I na to wszystko mam dowody w postaci biletów lotniczych, pamiątkowego kawałka lodowca i zeznań na piśmie od ww. znajomego.

Marian Krzaklewski: To jest pytanie nie do mnie, ale do Rzecznika Interesu Publicznego. Ja nie odpowiadam za politykę rządu.

Szejk Osmen bin Laden: To dopiero ostrzeżenie pod adresem pełnej zła i zepsucia Ameryki! Następne kury przejdą przez ulicę w zatłoczonych centrach handlowych i przed przedszkolami!

Wojciech Jaruzelski: Niestety, stan zdrowia nie pozwala mi zeznawać w tej sprawie.

L. Balcerowicz: Mogę z dumą powiedzieć, że jest wyłączną zasługą kierowanego przeze mnie resortu, a zwłaszcza podjętych ostatnio kroków w zakresie akcyzy na paliwa, że ta kura i wiele innych polskich kur może dziś bezpiecznie przekraczać ulicę.

F. Nietzsche: To była transformacja kury w nadkurę.

Borys Jelcyn: Dymisjonuję tę kurę!

Jerzy Buzek: Nie mam najmniejszej wątpliwości, że kura ta śpieszyła, by skorzystać z owoców jednej z wprowadzonych z sukcesem przez rząd reform. Zapewniam państwa, że w chwili obecnej powołany przeze mnie zespół ekspertów bada, o którą konkretnie reformę chodzi.

Marek Kamiński: Zamierzam jako pierwszy Polak powtórzyć wyczyn kury. W warunkach zimowych, samotnie.

Robinson Crusoe: Skąd się tu wzięła droga?!

J. Przymanowski: "Bohaterska kura, nie zważając na ostrzał z cekaemów, przedarła się na drugą stronę bronionej przez faszystów ulicy, celnie rzuconym granatem zniszczyła nacierającego Tygrysa i serią z pepeszy skosiła batalion esesmanów. Pułkownik dał jej za to medal. "Ku chwale Ojczyzny, towarzyszu pułkowniku!" - dziarsko zawołała kura". (fragment niepublikowanej powieści)

Pamela Anderson: Czy gdybym nie usunęła silikonu, pytalibyście o mnie?

Just 5: O tym jest nasza następna piosenka.

A. Słomka (KPN Ojczyzna): Kura, kura... Co my mamy na tę kurę?

B. Zdrojewski (prezydent Wrocławia): Dlatego, że była to jedyna nie rozkopana ulica w mieście.

W. von Heisenberg: Tak naprawdę dopiero, kiedy się zatrzyma będziemy mogli z całą pewnością stwierdzić, czy to jest rzeczywiście kura.

Ludwig van Beethoven: PROSZĘ POWTÓRZYĆ, NIE USŁYSZAŁEM PYTANIA!

Tadeusz Kościuszko: Za wolność waszą i naszą.

KURA: A co to Was do cholery obchodzi?

Dlaczego Linux jest lepszy od kobiety?

1. Z Linuxem możesz pracować przez całą dobę.
2. Linux zawsze powita cię radośnie promptem "login:".
3. Linux nie doda sobie sam nowych kont, dopuszczając osoby niepowołane do systemu.
4. Z łatwością możesz sprawdzić, co twój Linux robił w ostatnich minutach.
5. Linux nie zniknie nagle z dysku, zabierając ze sobą pół twojej duszy i konta.
6. Na swojego Linuxa możesz zalogować się wielokrotnie w tym samym czasie.
7. Linux jest stabilny.
8. Linux nie zadaje pytań.
9. Linux nie wymaga od ciebie, żebyś tańczył, zanim będziesz mógł się zalogować.
10. Linux nie zwraca uwagi na umięśnienie ramion.
11. Linux nie pali.
12. Linux nie pije.
13. Linux nie potrafi rozbić twojego samochodu.
14. Linux nie sprawdza twojego znaku zodiaku.
15. Linux jest za darmo!
16. Jeśli uważasz, że twój Linux nie wygląda dostatecznie dobrze, wystarczy, że zmienisz window manager.
17. Linux nie ma przyjaciółek.
18. Żeby zainstalować Linuxa, nie musisz wkładać garnituru.
19. Instalacja Linuxa da się wykonać w pół godziny.
20. Do instalacji Linuxa nie potrzebujesz pomocy księdza.
21. Linux działa nawet, jeśli nie dajesz mu kwiatów.
22. W Linuxie istnieje polecenie shutdown-h now.
23. Z czasem Linux staje się coraz lepszy.
24. Doświadczeniami z Linuxem możesz dzielić się bez skrępowania.
25. Linux nie narzeka, jeśli używasz przez jakiś czas innego systemu.
26. Wyjeżdżając, możesz Linuxa pozostawić w domu bez obaw.
27. Linux nigdy nie powie "Ja nie mam, co na siebie włożyć".
28. Linux może wygrać z tobą w szachy.
29. Linux nie domaga się, abyś miał porządek w szafach.
30. Linux nie piszczy na widok zdjęcia Bogusława Lindy.
31. Do Linuxa dostajesz pełny kod źródłowy, a jego twórcy nie wymagają byś za to wpadał do nich na kolację, czy obiady podczas weekendu.
32. Jeśli inni też chcą mieć Linuxa, możesz dać im kopię.

Sequel-mania!

Czy nie za dużo sequeli rozmaitych gier? Czy to już nie przesada? Tylko popatrzcie: jak nie Seven Kigdoms 2, to Quake 3, jak nie Quake 3, to Tomb Raider 4 albo King's Quest 5. Mogę nawet strawić Final Fantasy 8, Jakoś ścierpię Ultimę IX... ale GORKY 17 już naprawdę przesada!!! Nie wspominając, o takich totalnych przegięciach, jak np. FIFA 2000, Albo Chessmaster 7000 (przecież ten z nr 6999 był całkiem niezły!). A już ręce całkiem mi opadły na widok Warhammera 40.000!!!! Producenci - opanujcie się w końcu!!! □

1900? Y2K FATAL ERROR!

Rok 2000 rokiem Pascala!

Kiedy w listopadowym CDA pojawił się pierwszy z naszych artykułów o Pascalu, nie byliśmy do końca pewni jak zareagują czytelnicy. Czy zmieszają nas z błotem, czy przyjmą go z entuzjazmem, z niecierpliwością wyczekując kolejnych części. To już piąty odcinek naszego cyklu o programowaniu. Z listów i ankiet, które cały czas napływają, wynika, że cieszy się on sporym zainteresowaniem. Dziękujemy Wam za to. Każde Wasze słowo uznania motywuje nas do napisania kolejnych artykułów. Obiecujemy, że będziemy się starać co miesiąc dostarczać wam nowej dawki wiadomości.

Omelko Paweł "PolarX" i Błyskal Sławek "Raziel"

Dzisiaj omówimy zmienne typu string oraz char i funkcje czy procedury z nimi związane. Programy, jakie dotychczas pisaliśmy, opierały się głównie na zmiennych liczbowych (integer, real itp.). Dzisiaj zajmiemy się literkami i ogólnie wszystkimi znakami, które można wprowadzić z klawiatury plus znaki ASCII. Dla niektórych brzmi to może nieco tajemniczo. Więc spieszymy z wytłumaczeniem.

Jako pierwszy do rozbiórki pójdzie string. Służy on do zapamiętywania znaków, wprowadzonych z klawiatury w tym oczywiście spacji. Tradycyjnie przykładzik dla lepszego zrozumienia.

```
{program030 - string? Was ist das?}

program program030;
 uses crt;
  var kod:string[10]; {1}

procedure wykonaj;
 begin
  write('Podaj kod dostępu: ');
  readln(kod); {2}
 if kod='albatros' then write('KOD POPRAWNY!') else write ('BŁĘDNY KOD! BRAK DOSTĘPU!'); {3}
 end;

begin
 clrscr;
 wykonaj;
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
{1} Rozmiar stringa (czyli ilość znaków, które może zapamiętać) określamy w nawiasach kwadratowych tu:10. Jeśli tego nie zrobimy, jego rozmiar będzie wynosił 255.
{2} Znaki do zmiennej typu string wprowadzamy tak samo, jak to miało miejsce przy zmiennych liczbowych. Zakańczamy oczywiście enterem.
{3} Ważna rzecz! Przy porównywaniu tego typu zmiennych używamy apostrofów! W tej linijce sprawdzamy czy kod, który wprowadziliśmy, to albatros. Jeśli tak, program napisze KOD POPRAWNY!, w przeciwnym wypadku BŁĘDNY KOD! BRAK DOSTĘPU! Na koniec jeszcze jedna cenna uwaga. Albatros, albatros czy ALBATROS to trzy różne kody! Dlaczego? Wyjaśnienie za chwilę.

Trzeba przyznać, że fajny jest ten string. Znacznie poszerza on zakres naszych możliwości. Teraz możemy założyć hasło w naszym programie, aby niepożądana osoba nam do niego nie zaglądała. Jak to zrobić? Spójrzcie poniżej.

```
{program031 - Nie twoje to nie rusz!}

program program031;
 uses crt;
  var kod:string[20];

procedure dane;
 begin
  clrscr;
  write('Ważne dane!');
 end;

procedure sprawdz_kod;
 begin
  write('Podaj kod dostępu: ');
  readln(kod);
  if kod='nie ufaj nikomu' then
   begin
    write('KOD POPRAWNY!');
    delay(250);
    dane;
   end
  else write('BŁĘDNY KOD! BRAK DOSTĘPU!');
 end;

begin
 clrscr;
 sprawdz_kod;
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
Jeżeli kod będzie poprawny, to program przekaże nam ważne dane :).

Zmienne typu string podobne są do tablic jednowymiarowych. Znacz to, że możemy odwołać się do konkretnej litery z ciągu. Np. kod='nie ufaj nikomu' jego piąta litera to u, czyli kod[5]='u' kapisz? Jak już wcześniej wspomnieliśmy, litery małe np. 'u' to nie to samo co litery duże, czyli 'U'. Jest to bardzo ważne, a zarazem kłopotliwe. Skoro kod dostępu to albatros, to nie powinno nas obchodzić czy wpiszemy go z małych, czy z dużych liter (albo naprzemian AlBaTrOs). Do tego służy funkcja UPCASE. Zamienia ona małą literę np. 'u' na dużą czyli 'U' (jeśli litera już jest duża to taką też pozostanie). Jak to się prezentuje w praktyce? Popatrzcie.

```
{program032 - wszystkie litery są równe :)}

program program032;
 uses crt;
  var kod,kodd:string[20];
     dlugosc,i:byte;

procedure dane;
 begin
  clrscr;
  write('Ważne dane!');
 end;

procedure sprawdz_kod;
 begin
  write('Podaj kod dostępu: ');
  readln(kod);
  dlugosc:=length(kod); {1}
      for i:=1 to dlugosc do kodd:=kodd+upcase(kod[i]); {2}
  if kodd='NIE UFAJ NIKOMU' then {3}
   begin
    write('KOD POPRAWNY!');
    delay(250);
    dane;
   end
  else write('BŁĘDNY KOD! BRAK DOSTĘPU!');
 end;

begin
 clrscr;
 sprawdz_kod;
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
{1} Length to nowa funkcja, która sprawdza rozmiar zmiennej string. Tu: pod zmienną długość podstawiona zostanie liczba, będąca rozmiarem zmiennej kod;
{2} Pod nową zmienną (kodd) podstawiona jest zmienna kod, tyle że po użyciu funkcji upcase (wszystkie litery są duże).
{3} Przy warunku if porównujemy zmienną kodd z naszym hasłem. Zauważcie, że nasze hasło jest zapisane dużymi literami.

Wydawałoby się, że wszystko gra. Jednak nie do końca. Jest bowiem mały problem. Jak wiadomo Pascal nie jest polskim programem. Dlatego nie uwzględniono liter z ogonkami. Oznacz to, że upcace(ą) nie zamieni nam 'ą' na 'Ą'. Jak rozwiązać ten problem. Jest na to dość prosty sposób. Sprawdź, ile w twoim haśle jest polskich liter (w naszym akurat nie było żadnych). Dajmy na przykład, że brzmi ono 'ŻÓŁTY'. Są w nim trzy polskie znaki (ż,ó,ł). W takim razie pętlę for z programu032 zmodyfikujemy w następujący sposób:

```
for i:=1 to dlugosc do
 begin
  kodd:=kodd+upcase(kod[i]);
  if kod[i]='ż' then kodd:=kodd+Ż;
  if kod[i]='ó' then kodd:=kodd+Ó;
  if kod[i]='ł' then kodd:=kodd+Ł;
 end;
```

I po kłopocie. Acha, jedna uwaga. Jeżeli w naszym haśle będzie więcej polskich znaków, to po prostu dodamy ifów. Przy omawianiu stringów należy również wspomnieć o paru bardzo przydatnych funkcjach. Oto one:

- copy(s,i,j) - Kopiuje ze zmiennej s (typu string) j-znaków od i-tego poczynając i wstawia je do nowej zmiennej. Przykładzik:

```
program program033;
 uses crt;
  var s1,s2:string;

procedure przyklad;
 begin
  s1:='SAMOLOT';
  s2:=copy(s1,5,3);
  writeln('s1: ',s1);
  writeln('copy(s1,5,3): ',s2);
 end;

begin
 clrscr;
 przyklad;
 repeat until keypressed;
end.
```

- concat(s1,s2) - Łączy ona zmienną s1 ze zmienną s2. Przykładzik:

```
program program034;
 uses crt;
  var s1,s2:string;

procedure przyklad;
 begin
  s1:='SAMO';
  s2:='LOT';
  writeln('s1: ',s1);
  writeln('s2: ',s2);
  s2:=concat(s1,s2);
  writeln('concat(s1,s2): ',s2);
 end;

begin
 clrscr;
 przyklad;
 repeat until keypressed;
end.
```

- delete(s,i,j) - Usuwa ze zmiennej s j-znaków, od i-tego poczynając. Przykładzik:

```
program program035;
 uses crt;
  var s:string;

procedure przyklad;
 begin
  s:='SAMOLOT';
  writeln('s: ',s);
  delete(s,1,4);
  writeln('delete(s,1,3,): ',s);
 end;

begin
 clrscr;
 przyklad;
 repeat until keypressed;
end.
```

- insert(s1,s2,i) - wstawia znaki ze zmiennej s1 do zmiennej s2 w i-te miejsce. Przykładzik:

```
program program036;
 uses crt;
  var s1,s2:string;

procedure przyklad;
 begin
  s1:='SAMO';
  s2:='LOT';
  writeln('s1: ',s1);
  writeln('s2: ',s2);
  insert(s1,s2,1);
  writeln('insert(s1,s2,1): ',s2);
 end;

begin
 clrscr;
 przyklad;
 repeat until keypressed;
end.
```

- pos(s1,s2) - Określa miejsce, od którego w zmiennej s2 znajduje się ciąg znaków ze zmiennej s1 (jeżeli takowy ciąg w ogóle istnieje). Jeżeli jest kilka ciągów s1 w zmiennej s2, to podaje miejsce pierwszego. Przykładzik:

```
program program037;
 uses crt;
  var s1,s2:string;

procedure przyklad;
 begin
  s1:='LOT';
  s2:='SAMOLOT';
  writeln('s1: ',s1);
  writeln('s2: ',s2);
  writeln('Pos(s1,s2): ',pos(s1,s2));
 end;

begin
 clrscr;
 przyklad;
 repeat until keypressed;
end.
```

Dobra, to na razie wszystko, co mieliśmy wam do powiedzenia o stringach. Mając te wiadomości, sprawicie, że Wasze programy konkursowe będą wymiatać. A teraz pora zabrać się za zmienne typu char. Jak zapewne pamiętacie w poprzednim numerze celowo opuściliśmy jedną funkcję z modułu CRT. Mowa tu oczywiście o readkey. To właśnie o niej i zmiennej char będzie dalsza część artykułu.

Na pewno wielu z Was zastanawiało się nad tym, jak sprawić, aby program wykonał jakąś czynność po naciśnięciu jakiegoś klawisza. Za chwilę nie będzie to stanowiło dla was najmniejszego problemu. Nim to jednak nastąpi parę słów wyjaśnienia. Prawie każdy klawisz ma przypisany numer. Do zapamiętywania tego numeru służy właśnie zmienna typu char. Aby dowiedzieć się jaki numer ma szukany klawisz, wystarczy napisać poniższy programik.

{program038 - powiedz mi klawiszu, jaki jest twój numer}

```
program program038;
 uses crt;
  var znak:char;

procedure numer;
 begin
  znak:=readkey; {1}
  write(ord(znak)); {2}
  if znak=#0 then {3}
   begin
    znak:=readkey;
    write(' ',ord(znak));
   end;
 end;

begin
 clrscr;
 numer;
 repeat until keypressed;
end.
```

Objaśnienie:
{1} Pod zmienną znak typu char podstaw readkey. Zmienna znak przechowuje nie tylko numer klawisza, ale również jego symbol.
{2} Funkcja ord służy do ustalenia znaku klawisza, którego nacisnęliśmy.
{3} Tu należy omówić dwie ważne sprawy. Pierwsza z nich to porównywanie numerów. Jeżeli chcemy sprawdzić czy naciśnięto ESC (nr 27), to nie napiszemy if znak=27 then... tylko if znak=#27 then... Trzeba to po prostu zapamiętać. Druga sprawa, o której należy wspomnieć, dotyczy tego, że niektóre numery składają się z dwóch wartości (F1-F12, czy klawisze kierunkowe). Pierwsza z nich to 0, a druga zależy od klawisza. Dlatego potrzebujemy dwa razy użyć funkcji readkey. Jak widać w powyższym programie jest takie założenie. Jeżeli pierwszy klawisz równa się #0, to pod znak podstaw jego drugą wartość.

Znamy już numery klawiszy, więc nadszedł czas, aby napisać program ukazujący ich zastosowanie. Oto on.

{program039 - praktyka czyni mistrzem}

```
program program039;
 uses crt;
  var znak:char;

procedure zastosowanie;
 begin
  repeat
   znak:=readkey;
   if znak<>#27 then {1}
    if znak=#0 then {2a}
     begin
      znak:=readkey;
       if znak=#80 then writeln('DÓŁ');
{2b}
     if znak=#72 then writeln('GÓRA');
     if znak=#77 then writeln('PRAWO');
     if znak=#75 then writeln('LEWO');
    end;
  until znak=#27
 end;

begin
 clrscr;
 zastosowanie;
 repeat until keypressed; {3}
end.
```

Objaśnienie:
{1} Jeżeli znak jest różny od #27 (ESC), wykonuj dalej. Jeżeli znak jest równy #27, wtedy nastąpi zakończenie pętli repeat, a tym samym koniec programu.
{2a,b} Jeżeli pierwszy znak jest równy #0 (a tak jest w przypadku klawiszy kierunkowych), to sprawdź drugą wartość klawisza. I tu następuje sprawdzenie czy jest to dół, góra, czy też prawo, lewo.
{3} Daliśmy tu odnośnik, aby powiedzieć wam, że można tu stosować zamiennie readkey. Mniej pisania.

W sumie to wszystko, jeżeli chodzi o klawisze. Jak na pierwszy raz wystarczy. Pozostało nam jeszcze wspomnieć o kodach ASCII. Jest ich w sumie 255. Każdemu przyporządkowany jest znak. Część z nich jest nam dobrze znane (to te śmieszne znaczki na klawiszach:)), jednak spora część jest mniej znana. Wykorzystuje je się między innymi do budowania tabelek (pamiętacie dosowego Nortona). Do zapoznania się z nimi posłuży nam poniższy programik.

{program040 - kody ASCII}

```
program program040;
 uses crt;
  var i:integer;

procedure kody_ASCII;
 begin
     for i:=32 to 255 do write
(i:5,'=',chr(i),' '); {1}
 end;

begin
 clrscr;
 kody_ASCII;
 readkey;
end.
```

Objaśnienie:
{1} Funkcja chr wypisuje jaki kod ASCII przypisany jest konkretnemu numerowi.

Kody ASCII możemy wykorzystać w procedurze write. Aby w Pascalu napisać któryś z kodów ASCII, należy trzymać ALT, a z klawiatury numerycznej wystukać jego numer.

* * *

To tyle, jeżeli chodzi o dawkę paskalowej wiedzy. Następnej możecie się spodziewać już za miesiąc. Teraz natomiast zajmiemy się sprawą pewnego listu, który trafił w nasze ręce. List jest dość obszerny, więc nie będziemy go przytaczać w całości, a jedynie ważniejsze fragmenty. Sprawa dotyczy styczniowego odcinka o Pascalu. Znalazło się w nim bowiem parę błędów rzeczowych. Poniżej fragmenty listu.

Osoby:
NISKI (ale nie za bardzo)
student (były) politechniki

Akt pierwszy
Scena I

Środek grudnia, redakcja. Niski właśnie dorwał nowy numer CDA. Przez przypadek trafia na kurs pascala i od razu rzuca się w oczy tekst "MNOŻYMY TYLKO MACIERZE KWADRATOWE I O TYCH SAMYCH WYMIARACH". A przecież to jest nieprawda! Można mnożyć takie macierze, w których liczba kolumn w pierwszej równa jest liczbie wierszy w drugiej, czyli niekoniecznie macierze muszą być kwadratowe. A zapadło to NISKIEMU w pamięć, kiedy kuł do egzaminu z Algebry Liniowej I, po oblanym kolokwium na pierwszym roku studiów :).

ODP: Tu musimy ci przyznać rację. Niedopatrzenie z naszej strony. Sorry.

(...) popełniliście już na początku błąd, nazywając tablicę dwuwymiarową macierzą. ***TABLICA DWUWYMIARIOWA NIE JEST MACIERZĄ****, to macierz można przedstawić jako tablicę dwuwymiarową. Macierz to pojęcie matematyczne, a tablica informatyczne. Różnica z pozoru niewielka, ale niosąca za sobą poważne skutki. Dlatego trzeba rozdzielić działania na macierzach z działaniami na tablicach. Dlatego też więc należy wyjaśnić pojęcie tablicy. Tablica jest to takie miejsce w pamięci, do którego można się odwołać przy pomocy indeksów. Jeżeli zdefiniujemy jeden indeks, to będziemy mieli tablicę jednowymiarową, jeżeli dwa, to dwuwymiarową, jeżeli trzy ... no to trójwymiarową itd. Z tego co wiem macierze nie należą po typowego programu szkół średnich. Sam spotkałem się dopiero z nimi na studiach. Oczywiście można użyć tablicy dwuelementowej do przedstawienia macierzy i wykonywania działań na macierzach. Podsumujmy więc, tablice (na siłę ;)) dzielą się na tablice jednowymiarowe i wielowymiarowe (dwu-, trój- itd.), a nie na tablice i macierze. tablice dwuwymiarowe świetnie się nadają do wykonywania obliczeń na macierzach.*

ODP: Masz rację, macierze nie należą do typowego programu szkół średnich. WYŻSZY poznał je na lekcjach informatyki. Błąd ten wynikł z tego, że pewien profesor informatyki, wprowadzając macierze zapomniał dodać, iż jest to pojęcie matematyczne. Tak więc WYŻSZY rósł w przekonaniu, że tablice jednowymiarowe to tablice, a tablice dwuwymiarowe to macierze. Dzięki za sprostowanie.

(...) pierwszy element tablicy nie musi mieć koniecznie indeksu 1. Wszystko tutaj zależy od intencji programisty i od tego jak będziemy stosować taką tablicę. Nic więc nie stoi na przeszkodzie zdefiniować tablicę tak: V R. Tablica jednowymiarowa : array[-10..-5] of CH R; Tak, tak. Tablice nie muszą przechowywać wartości liczbowych. Może to być znak, wartość boolean i każdy dowolny, inny typ.

ODP: Jeżeli chodzi o indeks, to zrobiliśmy to celowo. Zauważ, że był to dopiero trzeci odcinek kursu, więc nie chcieliśmy za bardzo mieszać. Natomiast jeśli chodzi o typ tablicy (integer, char, string) to nie odkryłeś Ameryki. Wiedzieliśmy o tym.

(...) w programie 017 autorzy zdefiniowali tablicę dwuwymiarową (type macierz=array [0..10,0..10] of integer;) twierdząc, że ma wymiar 10x10, a tu akurat ta tablica nazwana "macierz" ma wymiary 11x11 (chociaż program korzysta tylko z tablicy 10x10), bo pierwszy element ma numer 0. Bardziej prawidłowym byłby zapis V R Macierz : array [1..10,1..10] of integer; a to dlatego, że nie ma tu niepotrzebnych komórek, które pojawią się, jeżeli zdefiniujemy tę tablicę jak autorzy. Wiem, że przy projektowaniu akurat takiej małej tablicy będzie to niewielka strata, to jednak przy projektowaniu jakiś ogromnych wielowymiarowych tablic może się okazać, że zabraknie nam pamięci.

ODP: Czepiasz się :).

Akt II, Scena I, Kończ waść, wstydu oszczędź... ;)

Kończę ten tekst w nadziei, że akurat ten drugi odcinek to był wyjątek potwierdzający regułę, iż kurs Pascala w CDA jest w porządku i tyle. Dobra... już nie smucę. Pa ...

Przemek z Wrocławia

No cóż mylić się jest rzeczą ludzką, a tak się składa, że my też jesteśmy ludźmi (jeszcze:)). Miałeś rację, pisząc, że tablice dwuwymiarowe można było opisać w łatwiejszy sposób. Jeszcze raz dzięki za sprostowanie. A wszystkich czytelników przepraszamy za nieco omyłkowe potraktowanie tematu tablic. Obiecujemy, że będziemy się starać, aby taka sytuacja się więcej nie powtórzyła. A w przyszłości wrócimy jeszcze raz do tablic wielowymiarowych :). Jeszcze raz sorry, sorry, sorry.

Kolejna sprawa, o której chcieliśmy wspomnieć, dotyczy konkursu, który ogłosiliśmy w listopadowym CDA. Jak zapewne pamiętacie trzeci punkt regulaminu brzmi: programy mogą zawierać jedynie wiedzę zdobytą poprzez lekturę naszych artykułów. Z kolei następny brzmi: na wasze prace czekamy do 15 marca 2000 roku. Oznacza to, że zostało niewiele czasu, a jak wiecie bieżący artykuł jest "dopiero" piątą częścią. Mając na uwadze wykonanie i zawartość waszych programów, postanowiliśmy przedłużyć konkurs o dwa miesiące. Tak więc na wasze prace czekamy do 15 maja. I to by było na tyle. Za miesiąc numer kwietniowy, więc postaramy się wymyślić coś extra. Cześć.

□

Możecie pisać e-maile (listy też:)) do autorów tego kursu. Ich email to: pascal@silvershark.com.pl. A na CD znajdziecie (Bonus1/Pascal) - jak zawsze - listingi omówionych tu programów.

Emulacja w internecie

Warto zobaczyć

Praktycznie od 1994, kiedy światło dzienne ujrzała konsola Sony Playstation, marzyłem, by ją mieć. Jednak mam PC, który wystarczająco pochłania zawartość mojego portfela. Musiałem więc dać sobie spokój. Później nadszedł dzień premiery Nintendo64. Historia się powtórzyła. Jednak, gdy po raz pierwszy usłyszałem słowo emulacja, moje kłopoty skończyły się... Teraz mogę grać w gry na wszystkie konsole i automaty świata. Jedynym problemem może być znalezienie odpowiednich programów i instrukcji do nich. Dlatego chcę przybliżyć wszystkim najlepsze site'y o tej tematyce. Ze względu na ilość miejsca przedstawiam 10 polskich stron i 2 najlepsze zagraniczne.

mirage

___POLSKA___

***** TRY2EMU (www.try2emu.bytom.eu.org) *****

Zdecydowanie najlepsza strona w Polsce. Nie tylko można tutaj zdobyć emualtory np. SUPER NINTENDO, GameBoy, Atari, Amiga, Commodore, NINTENDO 64, PSX, ale także pomoc dla początkujących, którzy nie radzą sobie z ich obsługą. Encyklopedie kompatybilności programów z konkretnymi grami, a także codzienne newsy ze wszystkich stron świata. Jedynym mankamentem jest brak romów (gier do emulatorów). Rekompensuje to lista dyskusyjna dla fanów określonych konsol. W dodatku strona jest bardzo przejrzysta, a jej autor Faust zawsze przychodzi z pomocą, gdy ktoś ma kłopoty z rozgryzieniem czegoś.

Ocena: 9/10

***** Kostuszy Emu Raj - Kostuszek (www.kostuch.ullises.pl) *****

Ten site natomiast mógłby być dopełnieniem TRY2EMU. Znajdziemy tu tylko romy (NeoGeo, Nintendo64, Raine, GameBoy), ale za to ich ilość i jakość nie pozwala na danie mu niższej oceny.

Ocena: 7/10

***** Planet 64 (www.planet64.gronet.pl) *****

Commodore 64 rządziło i jak widać rządzi nadal w sercach wielu miłośników tego komputera. Na stronie znajdziemy i emulatory, i gry z tego urządzenia.

Ocena: 7/10

***** Emul8 (emul8.bydnet.com.pl) *****

Chyba najstarszy polski serwer o emulatorach. Traktuje, jak sama nazwa wskazuje, o 8-bitowych maszynach. Znajduje się na nim dużo informacji. Jednak, jak na tak wąski zakres działania, jest na niej za mało stuffu. Ocena: 8/10

***** Strefa Emulacji (www.zpsb.szczecin.pl/hando/) *****

Drugi po TRY2EMU serwis, na którym znajdziemy prawie wszystko, co potrzebujemy do emulacji, bo niestety znów praktycznie bez romów :(.

Ocena: 8+/10

***** Nekropolia (www.nekropolia.awe.pl) *****

Bardzo ładnie wykonana graficznie strona, jednak tylko dla fanów MAME. Jeśli jednak się nim uważasz, musisz tu wejść. Na stronie: newsy, emulatory, helpy itd.

Ocena: 8/10

***** Xlent Page (www.kki.net.pl/~xlent/) *****

A tutaj coś dla wielbicieli Amigi. Dużo informacji o emulatorze winUAE, a także obszerna encyklopedia kompatybilności.

Ocena: 8-/10

***** Stare, ale jare (emulator.wroclaw.tpnet.pl) *****

Jest to największy zbiór romów do emulatorów starszych komputerów w Polsce, a jeden z większych w Europie!!!

Ocena: 9/10

***** Bleem Support Page (www.bleem.bytom.eu.org) *****

Strona tylko i wyłącznie związana z najlepszym emulatorem PSXa na PCeta. Ze strony do ściągnięcia znajdziemy wszystkie wersje programu, instrukcję obsługi w języku polskim i parę dodatków do programu. Niestety, bardzo mała encyklopedia kompatybilności, czasami rzadki czas uaktualniania powodują, że jest to raczej przeciętny site.

Ocena: 7/10

***** Mirage World (www.republika.pl/mirage1/) *****

Strona jedynie częściowo traktująca o emulacji. W dziale N64, emulator i zawsze aktualny update oraz romy. W części PSX program Bleem wraz z dodatkami i bardzo obszerną tabelą kompatybilności. Jedyna strona w Polsce, traktująca również o emulacji Dreamcasta. Szkoda, że wszystko tak powierzchownie, ze względu na małą objętość miejsca :(.

Ocena: 7/10

___ŚWIAT___

***** EmualtionHQ (www.emuhq.com) *****

Zdecydowanie najlepsza i najczęściej aktualizowana strona o emultorach na świecie. Praktycznie nie ma się czego doczepić. No może poza tym, że tylko dla umiących angielski i mających dobre łącze :).

Ocena: 9/10

***** Retrogames (www.retrogames.net) *****

Strona aktualizowana nawet po pięć razy dziennie!!! Bardzo duża ilość newsów, emulatorów, romów i pomocnych dodatków. Serwis oczywiście tylko o starych automatach, konsolach i komputerach.

Ocena: 9/10

Jak połączyć się z Internetem?

Internet przez numer 0202122

Zapewne nie jeden z wielu zagorzałych internautów, po przeczytaniu powyższego nagłówka, zaśmieje się pełną gębą i krzyknie: „przecież to banał!". I w pewnym sensie będzie miał rację... lecz równocześnie okaże w ten sposób swoją bezwzględność wobec innych. Dlatego też poradnik ten nie jest kierowany do nich, ale do wszystkich tych, którzy swoje przygody z Internetem dopiero pragną rozpocząć.

Błyskal Sławek „Raziel"

Poprzez dzisiejszą część poradnika internetowego, chciałbym przedstawić Wam w krótkim streszczeniu wszystkie najważniejsze czynności, potrzebne do połączenia się z Internetem. Z góry zakładam, iż chcecie skorzystać z ogólnopolskiego numeru Telekomunikacji Polskiej SA. Numer ten został udostępniony ponad trzy lata temu i brzmi: 0 20 21 22. Firma TP SA. nie obciąża nas żadnymi dodatkowymi kosztami za usługę korzystania z Internetu, lecz tradycyjnie nalicza sobie za każde rozpoczęte 3 minuty połączenia - jeden impuls, ale tu uwaga! Mała niespodzianka. Jeśli z powyższym numerem łączymy się w godzinach od 22:00 do 8:00 płacimy dwa razy mniej tj. jeden impuls, co 6 (!!!) minut. Dla pełnej informacji podam jeszcze, iż jeden impulsik kosztuje nas 33 gr. (z VAT). To chyba tyle na wstępie, przejdźmy do konkretów...

Być może, niektórzy z Was kupili sobie modem, nie mając pojęcia o prędkości transferu danych i innych jego parametrach. Znaleźć się też mogą tacy, którzy nie wiedzą do czego w ogóle modem służy (!!!). Właśnie dla tej „wyjątkowej", mam nadzieję mniejszości, tłumaczę, modem - jest to urządzenie podłączane do komputera, służące do przesyłania danych od jednego komputera do drugiego przy pomocy dróg łączności typu linia telefoniczna. Modemy dzielimy na wewnętrzne i zewnętrzne. Te pierwsze montujemy do gniazd wewnątrz komputera, natomiast te drugie podłączamy kabelkiem z tyłu obudowy. OK., ale skąd wiedzieć, który jest który? Otóż wewnętrzny występuje w postaci płytki, a zewnętrzny wygląda jak mała skrzyneczka. No dobra! A może jest jeszcze ktoś, kto nie wie co to Internet?! Nieee no, bez jaj :-). Jeśli chodzi o wspomnianą wcześniej prędkość transferu danych, to powiedzieć muszę, iż większość sprzedawanych obecnie modemów „wyciąga" 56.6 Kb/s (56.6 kilobajtów na sekundę). Jednak nie zdziwcie się, kiedy Wasz „odrzutowiec" wyciągnie zaledwie 28.8 Kb/s, bowiem prędkość ta nie zależy wyłącznie od parametrów waszego modemu. Mianowicie naszą pracę spowalniać może np. stara centrala telefoniczna w naszym regionie, zła przepustowość łącz, prędkość transmisji danych przez nadawcę lub chwilowy „tłok" na używanej obecnie linii. Uwaga! Teraz zaczynamy najtreściwszą część tego artykułu! Więc załaduj „Okienka" i do dzieła!

Pierwszą rzeczą, jaką musimy zrobić, będzie sprawdzenie czy mamy zainstalowany na komputerze moduł „Dial-Up Networking", odpowiedzialny za połączenie z siecią. Jak to zrobić? Wystarczy sprawdzić zawartość okna „Mój komputer". Jeśli jedną z wyświetlanych tam ikonek jest właśnie „Dial-Up Networking", to możemy w spokoju ducha przejść dalej. Jeśli takiej ikonki brak, zainstaluj „Dial-Up" z płytki Windowsa. Kolejną czynnością będzie dodanie kilku ważnych rzeczy w ustawieniach sieci. Aby tego dokonać, „przedrzyj się" przez szereg okienek strzegących dostępu do „Panelu sterowania" i kliknij podwójnie ikonkę „Sieć". Tam wciśnij przycisk „Dodaj", z nowego okienka wybierz opcję „Karta", wciśnij „Dodaj", a następnie z dłuuugiej listy wybierz „Microsoft", na końcu w okienku po prawej kliknij naszą „Kartę Dial-Up" i aby twoje działania zakończyły się sukcesem - wciśnij OK. Czynność tą będziesz musiał powtórzyć, z tym wyjątkiem, iż wybierzesz inne komponenty. Tak więc jeszcze raz wciśnij „Dodaj", następnie „Protokół", ponownie „Dodaj", po raz kolejny z lewego okienka wybierz „Microsoft", a z prawego „Protokół TCP/IP" i na koniec nasze „nieśmiertelne" OK. Teraz przydałoby się sprawdzić jeszcze jedną, istotną rzecz. Zaznacz kliknięciem „Karta Dial-Up" i kliknij „Właściwości". Wybierz zakładkę „Powiązania" i sprawdź czy jest uaktywniona opcja" Protokół TCP/IP -> Karta Dial-Up". Tym oto sposobem zakończyliśmy konfigurowanie sieci.

Kolejną rzeczą, jaką się zajmiemy, będzie tworzenie i konfigurowanie naszego połączenia z Internetem. Ta część będzie trochę bardziej skomplikowana od poprzedniej. Więc zaczynamy. Kliknij dwukrotnie na ikonkę „Mój komputer", a następnie na „Dial-Up Networking". I tu zaczyna się twoja prawdziwa przygoda. Dwukrotnie kliknij ikonę „Utwórz nowe połączenie". Ukaże się nowe okno. W górnej komorce wpisz nazwę połączenia, z którego będziesz korzystał (np. TP SA). Z dolnej, rozwijanej listy, wybierz swój modem. Gdy już to zrobisz, kliknij przycisk „Konfiguruj" i poczekaj, aż pokaże się kolejny Window. W tutejszych zakładkach zmienić możesz wiele parametrów swojego nowego połączenia, lecz lepiej nie ruszaj niczego, jeśli się na tym nie znasz. Najlepiej od razu przejdź do zakładki „Opcje". Tam zaznacz „Wywołuj okno terminala po wybraniu numeru" i sprawdź czy opcja „Wywołuj okno terminala przed wybraniem numeru" jest nieaktywna. W tym miejscu to już wszystko, więc kliknij OK., a następnie w oknie „Utwórz nowe połączenie" (do którego właśnie powróciłeś) kliknij na „Dalej". Powinieneś ujrzeć kolejne okienko. Tutaj wprowadzimy konkretne dane dotyczące twojego nowego połączenia. Tak więc w polu „Numer kierunkowy" wpisz po prostu 0, a w polu obok o nazwie „Numer telefonu" wklep wcześniej podany już numer do połączeń z Internetem to znaczy: 20 21 22. Możliwe też jest nie wpisywanie żadnego numeru kierunkowego, lecz w polu „Numer telefonu" należałoby wtedy wpisać nr kierunkowy + telefon tzn. 0 20 21 22. Choice is your! Na końcu w polu „Kod kraju" wybierz oczywiście „Polska (48)". W tym oknie to tyle. Kliknij „Dalej". Następne okno ma charakter wyłącznie informacyjny, więc bez problemu możesz wcisnąć „Zakończ".

Teraz ustawimy jeszcze kilka parametrów nowego połączenia. Zaczynamy podobnie jak w poprzednim punkcie od otwarcia okna „Dial-Up Networking". Powinieneś tutaj ujrzeć nową ikonkę z nazwą utworzonego przed chwilą połączenia. Kliknij na nią prawym przyciskiem myszy, a następnie, w wywołanym menu podręcznym, wybierz opcję „Właściwości". W nowym okienku przejdź do zakładki „Typy serwerów". Ujrzysz napis „Typ serwera Dial-Up", a pod nim rozwijaną listę. Tam właśnie wybierz opcję „PPP: Internet, Windows NT Serwer, Windows 98" (treść tej opcji może być trochę inna, w zależności od używanej wersji Windowsa). Sprawdź jeszcze, czy u dołu okienka uaktywniona jest opcja „TCP/IP". Pozostałe dwie możesz wyłączyć. Gdy już to zrobiłeś, kliknij na przycisk „Ustawienia TCP/IP". Ukaże się kolejne okno. W górnej części wybierz „Podaj adres IP", a poniższe pole zostaw bez zmian (0.0.0.0). Następnie uaktywnij opcję „Podaj adresy serwera nazw" i wpisz w polu „Podstawowy DNS": 194.204.159.1, natomiast w pole „Zapasowy DNS": 194.204.152.34. Gdy już wstawisz te liczby, uaktywnij opcję „Używaj domyślnej bramy w zdalnej sieci", natomiast wyłącz opcję „Używaj kompresji nagłówka IP". Ufff... trochę w tym oknie „namieszaliśmy", ale efekty powinny być jak najbardziej pozytywne. Klikaj OK. aż do momentu, kiedy znajdziesz się w dobrze ci już znanym oknie „Dial-Up Networking".

To już koniec naszych zmagań z tworzeniem nowego połączenia - połączenie już istnieje, tylko się łączyć :-). Kliknij więc dwukrotnie na ikonce tego świeżo stworzonego. W okienku, które się ukaże, wpisz w miejscu „Nazwa użytkownika" trzy literki p (czyli ppp). Podobnie postąp w polu „Hasło" - tam także wpisz ppp. Teraz nadeszła ta upragniona chwila łączenia się z Internetem. Ale przedtem konkurs! Kto będzie znał odpowiedź, niech naciśnie guzik i podniesie rękę... pytanie: jaki należy teraz wcisnąć przycisk? Czekam... dziękuję. Widzę, że nikt się nie zgłasza, więc powiem: tym przyciskiem jest „Połącz". Jeśli numer nie będzie zajęty (a o tym powiem kilka słów poniżej), to ukaże się czarne okienko o tytule „Terminal po wybraniu numeru", gdzie należy wpisać jako „Username" ppp, oraz jako „Password" - także ppp. Kliknij „Dalej", poczekaj, aż zostaniesz zalogowany do sieci, wgraj swoją przeglądarkę internetową i... śmigaj do woli!

• Jeśli używasz przeglądarki internetowej, Internet Explorer, to adres strony, na którą chcesz „wejść" wpisujesz w podłużnym pasku obok napisu „Adres". Zapewne zauważysz, że podczas każdorazowego ładowania tej przeglądarki, wczytywana jest strona firmy Microsoft. Aby temu zapobiec, kliknij przycisk „Zatrzymaj" u góry ekranu i wybierz opcję „Opcje internetowe" z menu „Narzędzia". Tam przejdź do zakładki „Ogólne" i kliknij przycisk „Użyj pustej", znajdujący się w polu „Strona główna".

• Po każdym wpisaniu adresu jakiejś strony, program zapamiętuje go. Aby skasować te adresy, kliknij przycisk „Wyczyść historię" z pola „Historia".

• W zakładce „Programy" dobrać możesz programy odpowiedzialne za wykonywanie określonych czynności związanych z Internetem (np. edycja stron HTML). Natomiast w zakładce „Zaawansowane" dopasować możesz do własnych potrzeb wiele ciekawych opcji (np. wyłączenie opcji „Pokaż obrazy", nakazuje przeglądarce nie ładować żadnych obrazów na stronie internetowej itp.).

Na sam koniec kilka słów o samym łączeniu z Internetem. Wspominałem, iż linia może być czasami zajęta, co uniemożliwi nam połączenie się z siecią. Otóż np. w okresie Świąt lub nawet na co dzień, po godz. 22:00 dość trudno jest połączyć się przez ten numer. Niekiedy uda ci się połączyć za pierwszym razem, a niekiedy nie uda się nawet przez pół godziny. To prawda.

Tak oto zakończyliśmy dzisiejsze wywody. Mam nadzieję, iż powyższy poradnik nowicjusze przyjęli z radosnym uśmieszkiem na buzi. Jeśli będziecie chcieli i Mac Abra się zgodzi, to w następnym numerze zamieszczę kolejną jego część. Znajdzie się w niej dokładny opis, jak założyć własne konto pocztowe (oczywiście internetowe) na którymś z polskich serwerów (np. KKI, Polbox, Onet) i jak je skonfigurować. Nie pozostaje mi więc nic innego, jak życzyć Wam przyjemnego surfowania i do zobaczenia za miesiąc! Pamiętajcie o rachunkach!!! □

Nie masz modemu?
24 GODZINY NA DOBĘ
DZWOŃ
0801 600 200
7 DNI W TYGODNIU
Klub CDA
informacje na str. 182
www.klubcda.pl

KALEJDOSKOP WWW

W tym nowym minidziale będę co miesiąc przedstawiał parę ciekawych stron polskich, jak i zagranicznych. Jeśli prowadzisz lub znasz jakiś superserwis - zgłoś go na emaila blood@go2.pl z tematem 'Kalejdoskop WWW'. Czekamy na wasze propozycje!

blood

3dactionextreme.gad.pl

Superserwis o grach FPP, TPP i pokrewnych. Po co 'latać' po tak sławnych zagranicznych stronach, jak BluesNews, Shugashack, Stomped, jeśli autor zrobił to za nas :) i aktualizuje serwis nawet w niedzielę. Bardzo urozmaicony dział 'Download' z niektórymi nowymi demkami gier, dodatkami do H-L, Q2, Q3, a także przydatnymi programami. POLECAM.

www.help.pl

Nie kierujcie się nazwą - ta strona to nie tylko 'pomoc', ale także niusy o programach, sprzęcie, TPsa:), grach, ciekawostkach dotyczących komputera przez 6 dni w tygodniu. Oprócz 'głównego' serwisu, 'hostowane' są też strony o MP3 (www.help.pl/mp3) i grach. Więc jeśli masz ciekawą stronę, miejsca za mało na serwerze - pogadaj z YarQiem - szefem Helpa :).

www.starwars.priv.pl

Niegdyś, przed premierą SW:SE i E1, ów serwis cieszył się ogromną popularnością z powodu codziennych niusów na temat postępów prac przy kolejnych epizodach. Posiadał chyba największą w Polsce galerie zdjęć ze E1. Teraz 'zmienił profesję' i nie ma już galerii, niusów itp. :(, ale za to są skany 'rzadkich' (tzn. mało znanych) zdjęć z wszystkich epizodów Star Wars. Wszystko działa na zasadzie - Codziennie jedno nowe zdjecie (tzw. przez autora - Holo of the day :).

www.kaktus.punkt.pl

Coś dla ludzi ze stałym łączem i SPORYM twardzielem :))). Przez 5 dni w tygodniu nowe demka, drivery, patche. Strona 'leży' na bardzo dobrym łączu jednak od kilku miesięcy, tzn. od okresy, kiedy serwis zdobył dużą popularność, większość nowych demek ważących ok. 50mb będziemy musieli ściągać więcej niż trzy godziny i niezbędny stanie się program typu Gethright lub Gozilla.

www.ut.org.pl

Serwis traktujący o Unreal Tournament, który ma już status OFICJALNEJ strony UT w Polsce (nadany ofkoz przez polskiego dystrybutora - LEMa). A co w nim takiego jest? Sporo - tradycyjnie codzienne niusy:), mapy, mutatory, opisy broni, przedmiotów, map, 'niecodzienne' screeny, własny webring itd. Naprawdę sporo tego :). A i zapraszam jeszcze do odwiedzenia grupy dyskusyjnej o grach FPP, do której link znajdziecie na głównej stronie serwisu.

www.valhalla.com.pl/quake3

Na polach krainy wikingów było wiele 'plemion'... ale tylko z jednym z nich naprawdę się zaprzyjaźniłem, a mianowicie valhallowskim serwisie o Quake 3 Arena :). Liczba działów w tym serwisie jest chyba nawet porównywalna do liczby podstron w Polskim Centrum Unreal Tournament. Gdy się ukaże nowy mod, mapka itp. do Q3, autor nie odsyła nas do 'nieprzyjaznych' dla naszych łącz amerykańskich stron, tylko sam ściąga dany pliczek i wrzuca najlepszy serwis o Q3 w Polsce :).

www.quake3.org.pl

Niegdyś najlepsza polska strona o Q3, jednak została 'rozgromiona' przez powyższą. Przez parę tygodni nie istniała na sieci, ale gdy już powróciła w glorii i chwale, to z nową oprawą graficzną i pomysłami (eee tak autor serwisu napisał :). Takie 'tradycyjne' działy, jak konsola, mapki, mody nie ominęły tej strony. Jednak wg mnie stronę naprawdę warto odwiedzić dla największej w Polsce kolekcji Q3artów.

www.strefa.com/ufo

Ciekawy serwis o UFO, czarnych dziurach itp. w bardzo dobrej, jak na tego typu stronę, grafice. Coś jakby z Archiwum X, ale większość artykułów jest poparta dowodami :). Lubisz gazetę 'FaktorX'? Jeśli tak, odwiedź koniecznie tę stronę!

www.xfiles.rubikon.pl

Bezapelacyjnie najlepsza polska strona o X-Files. Znajdziesz tutaj recenzje najnowszych odcinków Archiwum X - tych wyświetlanych aktualnie u nas, jak i tych, których możliwosc oglądnięcia mają tylko mieszkający w USA (nooo może, jeśli ktoś ma satelitę i program FOXa na paśmie :). Oprócz tego możesz ściągnąć parę trailerów najnowszych odcinków w USA jak i kawałek, który wstrząsną nie tylko X-philami, jak i pismami brukowymi - pocałunek Muldera i Sculli z odcinka "Millenium" (Tak, tak! Połączenie dwóch świetnych seriali,... zresztą zobaczyciecie sami za rok w TVP2 :).

www.rmf.fm

Strona radia o największej oglądalności... eee słuchalności ofkoz :) w Polsce. Specjalne akcje, konkursy, możliwość 'zamówienia' sobie piosenki przez stronę WWW itd.. Moim zdaniem tak powinna wyglądać profesjonalna strona, profesjonalnego radia :).

South Park w sieci

Animowany serial South Park zyskuje sobie coraz więcej wielbicieli, tak w Stanach Zjednoczonych, jak i w Europie (także w Polsce). Co w nim tkwi - tego dokładnie nie wie nikt, ponieważ nie wyróżnia się ani animacją, jakością wykonania, ani specjalnie wyszukaną fabułą. Jednak tkwi w nim coś, co tysiącom fanów nie pozwala oderwać się od telewizora. W dzisiejszych czasach każdy produkt, osiągający sukces, zawsze spotka się z głośną reakcją ze strony internautów, a jeżeli jest dość dobry, strony tematyczne mu poświęcone sypią się jak grzyby po deszczu. Nie inaczej jest i w tym przypadku - strony o South Park mnożą się wprost proporcjonalnie do wzrostu ilości fanów serialu na całym świecie. Poniżej znajdziecie kilka stron, na których znaleźć można wszystko co dotyczy tej doskonałej serii oraz podstawowe informacje skąd czerpać wiedzę o SP.

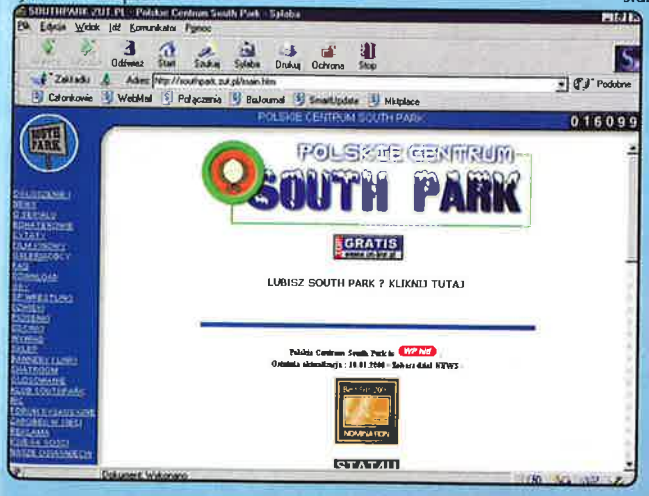
Krzysiek „Lordareon" Gonciarz

http://southpark.zut.pl

Jedyny godny uwagi polski serwer traktujący o SP. Znajdziecie tam wszystkie podstawowe informacje o serialu, słowa najpopularniejszych piosenek z niego oraz przede wszystkim bardzo bogaty ftp, w którym możemy znaleźć naprawdę pokaźną ilość stuffu, czyli dialogi w wavach, muzykę w mp3, gry spod Klick&Playa, oraz odcinki w formacie RealMedia. Te ostatnie są szczególnie atrakcyjne (choć na razie ich wybór jest ograniczony), jednak modemowcom może nie spodobać się ich rozmiar, który oscyluje około 40 mb na epizod. Na nieszczęście, niektóre odcinki zostały zapisane w formacie mpg i zajmują prawie 100mb. Serwer ten ma o tyle przewagę nad następnymi, że jest z Polski, przez co tranfer z nim jest wielokrotnie atrakcyjniejszy. Dodatkowo należy zaznaczyć istnienie na tej stronie klubu, do którego każdy prawdziwy fan SP powinien się zapisać.

http://www.thehellhole.com

Najlepsze źródło informacji o South Park, zawierające kolosalną ilość plików do ściągnięcia (z każdego z prawie 40 epizodów, kilkanaście Wavów), scenariusze wszystkich części, komplet odcinków wszystkich sezonów (których na razie było 3), tym razem wszystkie w RealMedia, kilkadziesiąt minigierek z bohaterami SP oraz wszystkie piosenki, które kiedykolwiek zawitały do serialu. Dodatkowo, jak na większości tematycznych serwerów zagranicznych, znajduje się tu lista tekstów Kennego, których nie dało się zrozumieć ze względu na jego zasunięty na usta kaptur.



http://www.comedycentral.com

Tutaj z kolei coś bardziej oficjalnego, czyli strona producenta SP - firmy Comedy Central. Dla odmiany znajduje się tutaj oferta handlowa, obejmująca wszelakiej maści akcesoria: od koszulek, czpaek itp., poprzez breloczki, na oryginalnych kasetach z odcinkami kończąc. Strona ta jest przeznaczona dla prawdziwie hardcore«owych fanów, mających w dodatku grube portfele, ponieważ ceny po doliczeniu kosztów przesyłki przez pół świata są... średnio atrakcyjne.

#southpark-pl #southpark

Nie obyło się oczywiście bez specjalistycznych kanałów IRCowych, na których głównym tematem dyskusji jest, co powiedział Kenny :). Pierwszy z nich, polski jest zarazem kanałem klubowym, wcześniej wymienionego stowarzyszenia. Spotkania klubowiczów odbywają się, o ile pamiętam, w piątki o 21.00, tak więc, jeśli nurtuje cię jakieś zagadnienie związane z South Park, wpadnij i zagadaj, zawsze o tej porze znajdzie się ktoś, kto ci pomoże.

Real Player

Nietrudno zauważyć, że na domyślnym pasku Programu Real Player, służącym do odtwarzania czegoś w rodzaju telewizji poprzez internet, zawidniała nazwa kanału Comedy Central. Na nim właśnie możemy pooglądać sobie całkiem nowe odcinki. Terminy ich wyświetlania podawane są podczas łączenia się z kanałem, tak więc wymienianie ich tutaj mijałoby się z celem.

Teraz, gwoli wyjaśnienia: wszystkie odcinki na serwerach nie firmowych, powszechnie dostępne za darmo, nie są nielegalne, ponieważ nagrywane są one właśnie z kanału w Real Playerze, który jest udostępniany przez dystrybutorów całemu światu całkowicie bez zapłaty.

Na co więc czekać, wystarczy się połączyć z internetem i pogrążyć się na chwilkę we wspaniałym świecie South Park. Jedyną przeszkodą dla większości z nas są tutaj niestety rachunki telefoniczne i wolny z reguły transfer z czymkolwiek innym niż pierwsza wymieniona strona, jednak czego się nie robi dla własnej uciechy.

Warto zobaczyć

southpark.zut.pl
www.comedycentral.com
www.thehellhole.com
#southpark-pl #southpark

Boty na IRCu

„IRC jest programem ludzi - nie botow" - tak zawsze wita nas rodzimy serwer IRCowy przy logowaniu. Z jednej strony to racja, ponieważ zbyt duża ilość automatycznych użytkowników powoduje lekki chaos, a z drugiej jednak utrzymanie porządku na kanale, lub chociażby utrzymanie danego kanału, jako swojej własności bez botów, jest po prostu niemożliwe.

Lecz co to w ogole jest bot? Jest to program IRCowy, stworzony z myślą o utrzymywaniu kanału we względnym ładzie, tzn. gromienie przeklinajacych, eliminacja różnych cwaniaków chcących przejąć kanał, a także ciągłe posiadanie opa, uniemożliwiajac tym samym próby overtakingu przez osoby trzecie. Oczywiście, każdą z tych opcji można do woli regulować, np. ustalać, za które przekleństwa bot wykopuje ludzi z kanału. Dziś pozostawimy wszystkie regulacje na poboczu, a zajmiemy się sprawą podstawową - jak postawić bota?

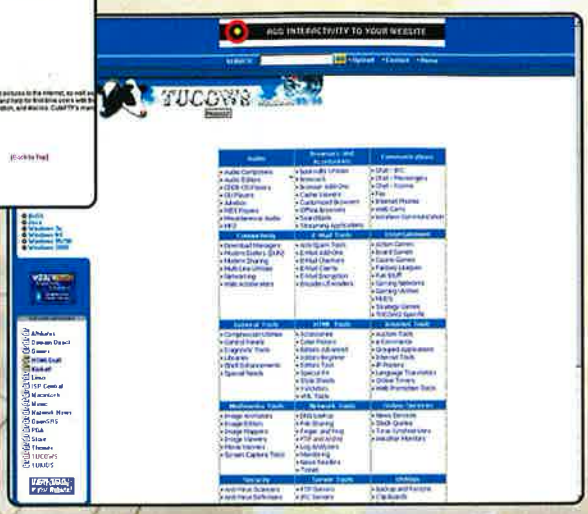
SOFTWARE

Najważniejszą rzeczą, potrzebną do postawienia upragnionego bota, jest posiadanie konta z dostępem do shella, czyli takiego, gdzie możemy bezpośrednio ingerować w strukturę jego zawartości, poprzez specjalne programy i komendy. Niestety, większość firm, które oferują takie właśnie atrakcje (np. free.net.pl), zastrzega sobie brak możliwosci stawiania botów na ich serwerze. Z tego więc powodu, konto staje się główną przeszkodą przy stawianiu robocika. Na szczęście coraz więcej mamy w Polsce firm, oferujących shellowe konta za bardzo małe kwoty, dochodzące czasami do 10 zł za kwartał. Nie jest to wiele, a może być bardzo przydatne, jeżeli chcemy utrzymać kanał IRCowy w ryzach. Konta shellowe są w dodatku na tyle sympatyczne, że najczęściej za ich pośrednictwem możemy używac IRC bez restrykcji, a co za tym idzie - kopać, banować i opować do woli.

Poza nim, potrzebne będą następujące programy:

1. Sam bot, przy czym najpopularniejszy i najużyteczniejszy jest tzw. **Eggdrop**, aktualnie w wersji 1.3.27. Możecie go ściągnąć na większości popularnych witryn internetowych poświęconych IRC.

2. Program do ftp, czyli taki, za pośrednictwem którego możemy wysłać wspomnianego eggdropa na swoje konto i w ogóle regulować jego zawartość. W tej branży najlepszy jest sławny CuteFtp, do znalezienia na stronie polskiego Tucowsa, czyli **tucows.it.pw.edu.pl/**



3. Program do logowania na serwer. Tutaj nie ma problemu, ponieważ wszyscy użytkownicy Windowsów mają u siebie programik o nazwie telnet, który załatwia sprawę. Niektóre serwy wymagają innego programu tego typu, wykorzystującego Secure Shell, w skrócie ssh. Znajdziecie go na wspomnianej witrynie tucowsa.

KROK PO KROKU

Teraz, mając już wszystkie programy na podorędziu, możemy bez obaw zacząć stawianie naszego bota.

1. Spod ftp prześlij plik bota (najczęściej jego pełna nazwa to eggrop1.3.27.tar.zip) na serwer.
2. Zaloguj się na konto poprzez telnet (uruchamiasz go wchodząc do menu start/uruchom/telnet), po wpisaniu nazwy użykownika i hasła kolejno wpisz:

dir - sprawdzamy, czy plik z botem napewno leży na koncie, sprawdzając jego zawartość

gunzip <nazwa pliku> - rozzipowujemy plik bota

tar -xvf <nazwa pliku> - roztarowanie bota, czyli rozpakowywanie go na nieco inny niż zip sposób

Po roztarowaniu, utworzy nam się katalog eggdrop1.3.27 lub coś w tym stylu. Jego zawartość stanowić będą wszystkie niezbędne do działania bota pliki konfiguracyjne.

cd <nazwa katalogu z botem> - po prostu wchodzimy do katalogu

./configure - teraz bot sam się skonfiguruje. Tutaj mała uwaga - jeżeli, mimo zaleceń providera, stawiasz bota na darmowym serwerze, najprawdopodobniej nie będziesz w stanie wykonać tego właśnie kroku, a co za tym idzie nie zrobisz nic, ponieważ po wpisaniu komendy ukaże ci się napis „Permission Denied".

make - bot ustala wszystkie parametry oraz jest tworzony sam program IRCowy

make install - dalszy ciąg powyższego

Teraz bot jest już skompilowany i pozostają tylko ustawienia manualne. Przechodzimy szybciutko do naszego klienta ftp i kopiujemy do siebie na dysk plik „lamebot". Teraz należy zmodyfikować go z poziomu dowolnego edytora z Windowsów, z których najlepszy jest zarazem najprostszy - dla mnie notatnik rządzi :).

Teraz należy poustawiać wszystkie opcje bota. Na początek najlepiej dopisać podstawowe informacje, tzn.:

set nick - xywka bota
set username - login konta, z którego stawiasz bota
set admin - twoje dane jako właściciela wirtualnego kolegi (mail i nick)
set owner - twój nick
logfile mco * „console.log" - zapisanie logów wszystkiego, co działo się wokół bota

Dlaczego warto prenumerować

MIESIĘCZNIK .net?

1. **Magazyn dostarczamy do domu.**
2. **Prenumerata pozwala zaoszczędzić prawie 26,- zł rocznie*.**
3. **Nie przegapisz żadnego numeru w kiosku.**
4. **Tylko w prenumeracie otrzymasz dodatkowy CD** z atrakcyjnym oprogramowaniem.**
5. **Otrzymujesz gwarancję stałej ceny pisma przez cały okres trwania prenumeraty.**

Pytania odnośnie prenumeraty prosimy kierować pod nr telefonu: (071) 341 20 83 lub e-mail: dan@silvershark.com.pl

Zamówienia przyjmujemy wyłącznie na przekazach.

* dotyczy prenumeraty rocznej (12 numerów) za 154,- zł.
**prenumerata półroczna za 81,-zł + 4,-zł za dodatkowy CD
prenumerata roczna za 150,-zł + 4,-zł za dodatkowy CD

Zamawiam prenumeratę miesięcznika .net®

od miesiąca ..... KWIECIEŃ ...../2000

☐ .net 1 numer ..... 14,99 zł
☐ .net 6 numerów (półroczna) ..... 85,00 zł
☐ .net 12 numerów (roczna) ..... 154,00 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika .net®

od miesiąca ..... KWIECIEŃ ...../2000

☐ .net 1 numer ..... 14,99 zł
☐ .net 6 numerów (półroczna) ..... 85,00 zł
☐ .net 12 numerów (roczna) ..... 154,00 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika .net®

od miesiąca ..... KWIECIEŃ ...../2000

☐ .net 1 numer ..... 14,99 zł
☐ .net 6 numerów (półroczna) ..... 85,00 zł
☐ .net 12 numerów (roczna) ..... 154,00 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego

Zamawiam prenumeratę miesięcznika .net®

od miesiąca ..... KWIECIEŃ ...../2000

☐ .net 1 numer ..... 14,99 zł
☐ .net 6 numerów (półroczna) ..... 85,00 zł
☐ .net 12 numerów (roczna) ..... 154,00 zł

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

imię i nazwisko zamawiającego, czytelnie

pieczęć firmowa

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym **NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH**, a wyłącznie **FAKTURY VAT.**

podpis zamawiającego

Wiosenna jazda z PC SHAREWARE

Na płytce:

- **PEŁNE WERSJE:**
  Presto! PhotoAlbum
  PowerQuest BootMagic
  Internet Sidekick
- **TRIALE**, między innymi
  aplikacje i narzędzia z Ulead
  PartitionMagic 5.0
  oraz prawdziwe zatrzęsienie sharewarów

W przerwach do poczytania:

prezentacja firmy Ulead
światłocienie sztucznej inteligencji
BeOS-owy punkt widzenia
recenzje programów GSP, Scansoft i innych
kursy i konkursy
powrót shareware
powrót Japonii

.net®

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....

słownie złotych .....

groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....

słownie złotych .....

groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....

słownie złotych .....

groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla wpacajcego

zł ..... gr .....

słownie złotych .....

groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

na rachunek

SILVER SHARK Sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

zł .....

podpis przyjmującego .....

logfile mpjs <nazwa kanału> „<nazwa pliku>" - zapisanie logów z kanału, na którym siedzi bot

set chanfile „<nazwa pliku>" - tu zapisane zostaną wszystkie ustawienia kanału

set userfile „<nazwa pliku>" - tu wpisz nazwę pliku w którym ma być zapisana lista użytkowników bota (czyli tych, którzy dostają od niego opa)

listen <liczba> **all**
listen <liczba> **users**
listen <liczba> **bots**

Te 3 linijki informują bota, z jakich portów przyjmować ma połączenia od użytkowników i innych botów. Liczby powinny być czterocyfrowe, jednak niezbyt duże

set servers { <tutaj wypisujemy wszystkie serwery, których używać ma nasz bot> }

Teraz wychodzi, gdzie pies jest pogrzebany. Wpisanie tutaj polskich serwerów ircnet, tzn. tych, na których wszyscy gadamy (krakow.irc.pl etc.) jest w 100% niezgodne z zaleceniami adminów i grozi nam całkowitym odcięciem dostępu do danego serwera. Co więc pozostaje? Stawianie botów na serwerach prywatnych, niektórych niekomercyjnych z dostępem do ircnetu, czy też na tzw. port redirect, czyli sprytnym manewrem, poprzez który logujemy się na serwer prywatny, który potem przekierowuje nas na ircnet (w ten sposób pozbywamy się też restrykcji).

Oczywiście, to nie wszystkie ustawienia, jakie należy wprowadzić, jednak większość z nich jest drobiazgowo opisana w readme każdego bota. To chyba najdłuższa część procesu stawiania bota, a zarazem najbardziej znacząca, tak więc niestety trzeba przez nią przebrnąć.

Po ukończeniu edycji, należy zmienić nazwę pliku na bardziej charakterystyczną (dowolną) i z programu do ftp władować go na swoje konto. Po szczęśliwym uploadzie pozostaje już tylko formalność, czyli uruchomienie naszego Frankensteina. Dokonujemy tego w telnecie za pomocą komendy:

./eggdrop -m <nazwa pliku zuploadowanego przed chwilą>

Jeśli pominąłeś jakąś znaczącą komendę w konfiguracji bota, w tym momencie wyjdzie to na jaw za pośrednictwem komunikatu o błędzie. Wymusi to niestety ponowne edytowanie pliku i upload na konto.

Teraz uruchamiamy program do IRCowania i logujemy się przez podstawowy serwer na liście bota (tzn. pierwszy). I oto uwieńczenie naszych wysiłków - bot powinien grzecznie sobie siedzieć i czekać na rozkazy. Ważne jest, aby uruchomienia bota nie dokonywać w godzinie szczytu, ponieważ pierwsza osoba, która zagadnie do bota „hello" (**/msg** <nick bota> **hello**) zostanie jego właścicielem i mistrzem, który jako jedyny może bota wyłączyć lub robić z nim różne dziwne rzeczy w stylu zmiany pliku konfiguracyjnego.

W tym momencie kanał jest już nasz. Ostatnią ważną rzeczą, jaką należałoby zrobić to postarać się, aby bot nas odpowiednio honorował na IRCu, tzn. dawał status operatora, kiedy tylko będziemy chcieli. Dokonamy tego za pomocą dwóch komend:

/msg <nick bota> **pass** <wymyślone przez ciebie hasło> - ustalanie passwordu, aby nikt niepowołany nie występował na kanale

/msg <nick bota> **op** <hasło> - Teraz po prostu każemy nas wyopować. Jeśli wszystko poszło gładko, op będzie twój.

Uff, było trochę roboty, ale postęp jest widoczny. Wiecie już jak postawić prostego bota. Teraz pozostaje nauka kolejnych jego właściwości, skryptów i wielu funkcji, które możemy wykorzystać bądź do stosowania na kanale prawa żelaznej kurtyny, bądź też dla zapewniania naszym gościom rozrywki.

Krzysiek „Lordareon" Gonciarz

KASA PRZEZ INTERNET

Zapewne wielu z Was zastanawia się jak obniżyć sobie koszty związane z pobytem w internecie. Problem ten w większości dotyczy osób korzystających z „dobrodziejstw" numeru 0202122, a więc tych, którzy korzystają z usług naszej „cudownej" TP SA. W artykule tym postaram przedstawić jedną z metod, dzięki której możliwe jest znaczne obniżenie rachunków.

Całkiem niedawno, na Zachodzie powstały firmy, które płacą za istnienie w Internecie. Pierwsze wrażenie, jakie możemy odnieść po przeczytaniu wiadomości zawartych na stronie www, jest takie, że firmy te są **rozrzutne i zapewne niedługo splajtują. Jednak po przeczytaniu reszty informacji dowiadujemy się, że to co robią, wcale nie jest takie głupie.** A mianowicie płacą nam za oglądanie reklam w specjalnym, niewielkim (ok. 3 cm * długość monitora) okienku. Za każdą godzinę spędzoną w sieci, firmy płacą nam od 30 centów do dolara. Programik do wyświetlania reklam przyślą nam na e-mail, lub będziemy mogli go sobie ściągnąć z ich serwisu. Czeka się na niego ok. 4 tygodni.

Całość działa na takiej zasadzie (na przykładzie firmy AllAdvantage):

1. Zapisując się do serwisu, płacisz 50 centów za godzinę spędzoną w sieci z włączonym View Barem.
2. Zdobywasz nowego użytkownika, który przy rejestracji podaje Twój ID, dostajesz 10 centów za każdą spędzoną przez niego godzinę.
3. Ten użytkownik znajduje jeszcze jednego użytkownika, który podaje przy rejestracji jego ID = 5 centów za spędzoną przez niego godzinę.
4. Kumpel numeru 3 znajduje swojego kumpla, który przy rejestracji podaje jego ID = 5 centów za jego godzinę.

Na tym łańcuszek niestety się kończy. Nie ma ograniczeń, co do liczby osób zaproszonych przez Ciebie do systemu, jest natomiast limit godzin spędzony w sieci. Wynosi on 40 godzin. Gdy na koncie uzbiera się Wam 20 dolców, firma przyśle je Wam na podany adres. Biorąc pod uwagę, że każdy z Was nakłoni parę osób, koszty związane z korzystaniem z sieci zwrócą się z nawiązką. Sam jestem zapisany do systemu firmy AllAdvantage i z niecierpliwością czekam na swojego View Bara. AllAdvantage jest najstarszą taką firmą działającą na rynku, dlatego właśnie do niej się zapisałem. Strona www firmy to: http://www.alladvantage.com.
Oprócz niej istnieją także inne firmy, jak na przykład Go To World (http://www.gotoworld.com) czy Desktop Dollars (http://www.desktopdollars.com). Jednak firma AllAdvantage posiada najlepszą reputację, a to ze względu na blisko dwa miliony klientów. Jeśli chcielibyście zapisać się do AllAdvantage, to przy rejestracji podajcie mój ID: GDP-839.

PS
Nie wiem, czy ten system działa, ponieważ nie otrzymałem jeszcze View Bara, ale jak tylko dostanę pierwszy czek, to na pewno Was powiadomię :).

Dysiek

Warto zobaczyć

http://
www.alladvantage.com
www.gotoworld.com
www.desktopdollars.com

Pomocna dłoń

Hi! Dziś w całości mamy tylko Problemy (jak w życiu :)) i mniej więcej 50% podpowiedzi. Resztę anonsów znajdziecie na CD/Extras/Pomocna Dłoń.

MAM PROBLEM

•Atlantis II
Jestem w Irlandii. Wziąłem pędzel i przeniosłem się do księgi. Odzyskałem miecz. Znalazłem 4 części czaszki i je przymocowałem. Od księdza wziąłem klucz i otworzyłem skrzynię. Zabrałem wszystko i nie wiem co mam dalej robić. I w jaki sposób zdobyć ten ślimakowaty przedmiot z tyłu chaty. Proszę o małą podpowiedź i naprowadzenie. Janek z Rzeszowa

•Atlantis I
*Jestem na drugiej płycie, w lesie. Staruszka uratowała mi życie. Przeszedłem przez zadane przez nią próby mądrości. Staruszka powiedziała tak: "Na wyżynie pierzastych poszukaj zabójców, spłucz przy kamiennej bestii, a objawię Ci śnieżnobiałego. Zabij go. Wypełnij torbę ziemią nasączoną krwią i weź ze śnieżnego pyska to co jest moje". Obok drzewa znajduje się łuk. Proszę o pomoc w wykonaniu tego zadania. Poszukuję także solucji do tej gry. Marsjanin

*Jestem na pierwszym CD. Wszedłem do pałacu królowej i jej tam nie ma. Co dalej robić? Jasio z Bydgoszczy

*Jak rozwiązać zagadkę w sali tronowej? (za tronem CD1)

*Nie wiem w jaki sposób w ambulatorium ustawić Słońce, Ziemię i Księżyc. Próbowałem w jednym pasie, ale nie pomogło. Help! Jakub z Gorzowa

•Liga Polska Manager 2000
Instaluję. Odpalam i wyskakuje mi błąd w pliku 2390.dll, idę do kolegi, instaluję - chodzi. Kopiuję ten plik, podmieniam i też nie chodzi. Co robić? Nightwolf

•Broken Sword 2
*Jestem na Karaibach i mam: węgiel, kamień kojota, zatrutą strzałkę, posążek, szminkę, lustro, artykuł, teodolit i majteczki. Gdy wchodzę do domu kapitana Ketcha, stawiam lampę w kałamarzu, a mapę kładę na biurku, biorę gęsie pióro z podstawki. Co mam robić dalej. Pomóżcie!!! Łukasz

*Jestem na wyspie zombie. Mam: teodolit, węgiel, majteczki, wycinek z prasy, pogryzioną trzcinę, kamień kojota i figurkę. Kręcę się po lesie w kółko. Wiem, że trzeba pójść na wzgórze, ale gdzie ono jest? Krasnal z Koszalina.
Solucja w tym numerze CD :).

•Nowy Teenagent
Gdzie jest ser i jak go zdobyć? Jak pożyczyć strzelbę od starszego pana? Gdzie są kluczyki do bagażnika samochodu? Jak dostać się do posiadłości Ciągwy? Jasio z Bydgoszczy

•Midtown Madness
Kiedy wpisuję w linii komend kod "Allcars" (odblokowujący wszystkie samochody), uruchamiam skrót - kod nie działa. Co robić? Jasio z Bydgoszczy
Ma być: -allcars (z minusem i z małej litery!).

•Mam Graphics Blaster Riva TNT 16 MB. Przy większości gier nie mam z nią problemów, ale w niektórych psują się tekstury. W Quake III nie da się po prostu grać, w powietrzu robi się pełno tekstur łączących np. podłoże z sufitem. Aliens & Predator zawieszał się tuż po załadowaniu mapy, a w jednej samochodówce wszystko było w czerwono-żółte paski. Z innymi grami Quake 2, Need for Speed 3, TR nie ma problemu i chodzą spoko. Robiłem test i z kartą było wszystko w porządku. Pamiętam, że przy instalowaniu sterowników, po wybraniu palety kolorów, występował błąd i program się zamykał. O co chodzi? Czy mogę się domagać wymiany akceleratora w ramach gwarancji, a może wystarczy zainstalować nowe sterowniki?

•Gdy wkładam płytę z CD-Action (gry demo, programy itd.) próbuję uruchomić przeglądarkę pisze mi: Run-time error '380' invalid property value. Co mam robić? Help.

Kliknij RMB na ekranie. Zmień w Ustawieniach "duże fonty" na "małe fonty". Kliknij na Zastosuj. Na wszelki wypadek zrestartuj kompa. Po uruchomieniu sprawdź czy masz ustawione "małe fonty" i spróbuj uruchomić nasze menu. Pomaga!

•Flojd
1. Poszukuję solucji do tej gry. 2. Jak zabrać samochód ze śmieciarki? 3. Jak przerwać rozmowę kontrolera dokowania z pilotem frachtowca. 4. Przejść przez sekretarkę na pierwszym poziomie. Seba z Poznania

•Worms Armageddon
Jak przejść 5 misję i Using firepunch w basic traning? Michał S. z Kielc

•Quake
Pewnego dnia grałem w Quake i zabrakło prądu. Uruchomiłem ponownie komputer i wszystko było OK. Potem znowu zabrakło prądu, ale już nic nie chciało działać, kiedy włączył się Windows, gały wyszły mi na wierzch. Monitor miał rozdzielczość 640x480 i 16 kolorów. Ponadto nie działały dźwięki i ciągle pojawiał mi się komunikat: rund.dll spowodował błąd ochronny mmsystem.dll. Próbowałem coś przestawić, ale nic mi nie wychodziło. Co jest grane? Mulder

•Dark Stone
Jak uruchomić edytor do Dark Stone. Instrukcja jest dość mętna, a gdy próbuję uruchomić edytor bez kombinowania, wyskakuje komunikat "can't access Dark Stone memory" Co robić? A może jest jakiś inny sposób (oprócz eliksiru), aby postacie się nie starzały? TTRK

•Stonekeep
Nie chcą mi się wczytać sejwy. Wyskakuje jakiś błąd odczytu i wyrzuca mnie do systemu. Co robić? TTRK

•Baldurs Gate
Jak skończyć rozdział 4, 5 oraz 7. Ania i siostra

•Fallout 2
Mimo że przeszedłem Fallout 2 kilka razy, nie mogę rozwiązać zagadki dotyczącej Sierra Army Depot. Na 3 Levelu bazy, komputer pokładowy Skinet prosi mnie o zejście na level 4 i wzięcie cybernetycznego mózgu, wracam na level 3 do Skinet, ale komputer nie odpowiada. Na szczęście znajduje się w prawym, górnym rogu robot, do którego należy włożyć parę części. Są to: ciało robota (Robot Body), żel biolekarski (Bio Med Gel) i organiczne urządzonko (Organic Storage Device). Sęk w tym, że po włożeniu wcześniej zdobytego (bodajże są dwie kopie żelu; jedna na pierwszym poziomie w prawym, górnym rogu, druga tuż przy robocie do złożenia) żelu lekarskiego komputer przy robocie pisze, że Robot Body - OK, Bi Med Gel-Refil, Organic Device - not present. Po włożeniu cybernetycznego mózgu i żelu schemat trochę się zmienia: Organic Device - Responding (odpowiada), Bio Gel - OK, Robot Body - Replace Motivator (włożyć nowy lub zamienić Motivator). Jaki Motivator??? Gdzie znaleźć takie urządzonko? Arkadiusz z Poznania

•Creatures 2
W zestawach Medical i tym do reprodukcji na ostatniej zakładce powinny być leki i afrodyzjaki. U mnie te półki są puste, czy mam te akcesoria jakoś zdobyć, jeśli tak, to jak? Virus z Katowic

•Dungeon Keeper 2
Jak przejść misję ze strażnikiem Nemesisem? Karol z Gdańska

•Caesar III
Jestem w trzeciej misji. Co mam robić, żeby budynki przestały się walić? Od pewnego momentu wszystkie zaczęły się rozsypywać i to dość często. Dotyczy to najczęściej farm i spichlerzy. Co mogę zrobić, jak do miasta wtargnie legion? Czy mogę z nim jakoś walczyć? Czy można, a jeśli tak, to jak to się robi? Jak eksportować produkty rolne?

•Airline Tycoon
Proszę o pomoc w kontynuacji gry: jestem u sprzedawcy samolotów. Gdy kupuję samolot nad drzwiami otwiera się szafka, a w niej znajduje się stanik, pantofel i szampan. Mogę wziąć stanik. Wiem, że stanik muszę dać sprzedawczyni w sklepie bezcłowym, a w zamian mogę wziąć podkowę, ale nie wiem, co z nią zrobić. Proszę o pomoc! CINEK

•The Neverhood
Utknąłem. Nie wiem, gdzie znajdują się znaki kodu do namierzania w linii poziomej (pionową mam). Wiem, że później jest robot, ale nic więcej. W jakiej kolejności ułożyć kryształy w pokoju z radiem. Manicalic

•Star Wars: The Phantom Menace
(8 etap: "Spotkanie wśród piasków"). Na początku etapu wydostaje się z miasta i napadają mnie UFO, tyle że wyglądają jak piłka nożna z radioodbiornikiem. Potem spotykam Dartha Maula (paskudna morda) i wali we mnie jakby nie mógł się na nikim wyżyć, tylko na mnie. A teraz pytanie: jak go pokonać? Sebastian Czachrowski

•Star Wars: The Phantom Menace
Jak dostać bilet na wyścig. Wiem, że jest tam budynek z okrągłym dachem, ale jak tam się dostać. Marek

•Phantom Menace - Mos Espa
Nie mogę znaleźć Jar Jar Binksa. Adam B.

•X-Games Pro Boarder
1. Na planszach takich, jak: Halfpipe, Superpipe, Mt. Baker Gap, Stadium i J-70 nie mogę wykonać bardziej skomplikowanych tricków (salta, obroty), podczas gdy moi przeciwnicy robią w powietrzu prawdziwe akrobacje. Jak je wykonać? 2. Czy w planszy Freeride wskoczyć na linę wysokiego napięcia, a jeśli tak, to w którym miejscu? Simon

• Mam Windows 95. Autorun czasami mi działa, a czasami nie. Od czego to zależy? Gdzie jest opcja, uaktywniająca Autorun? Simon

•WCW NITRO
Jak wybrać innych zawodników, np. BookerT? Jak wykonać kończące chwyty? Cobra z Łodzi

•Kajko i Kokosz.
1. Co zrobić z roślinami, jak zerwać szyszkę i rozpalić ogień u ciotki Jagi. 2. Czy trzeba dać jakąś rzecz dziadowi Borowemu, ciotce Jadze oraz dziewczynie do Kur?

•Neverhood
Do czego służą czerwone monitory? Jak się dostać do dyskietki w czerwonym pokoju? Hugo

•Tiberium Sun
Mam problem z przejściem 6-stej rundy tej gry; Slave Operation po stronie NOD. Przyczyna, nie mogę złapać pociągu. Podobny problem występuje w rundzie 7 po stronie GDI; Resume Tratos, S.O.S.Help me. Czadek z Wrocławia

•Fallout2
*Jak naprawić reaktor w Gecko?

W lokacji Toxic Caves na końcu znajduje się winda, na początku jest nieczynna, ale można zreperować power generator i teoretycznie winda powinna pojechać. Ale niestety nie da się do niej otworzyć drzwi. W okienku pojawia się tekst: " You need'll some electronic device to open this lock "... Próbowałem dosłownie wszystkiego, strzelałem, podkładałem ładunki wybuchowe, używałem rożnych otwierających kart, electronic lockpicków, ustawiłem nawet lockpick na 300%. Tych @@! drzwi nie da się niczym otworzyć?! Shander

•Mortal Kombat 4
Jak wykonuje się combosy Sonyą i Scorpionem? Raziel

•Homeworld
Budowa Destroyerów. Kasy ubywa, pojawia się komunikat o ukończeniu prac, a statku nigdzie nie widać. partyka@polbox.com

•The Nomad Soul
*Tak w skrócie: byłem w supermarkecie (tym napadniętym) - oczywiście wszyscy gryzą ziemię (hehheh); zaliczyłem "Harvey's bar"; potem mała strzelanina w innym barze; przeszukałem apartament Jenny 712 i byłem w jej celi; no i czuję, że czegoś jeszcze nie

zrobiłem - ale czego??!?. O co chodzi z tym "Access to Qalisar", przecież tamtędy można i bez wejściówki przejść. No i ten koleś w kiblu, w barze Harveya?! Marcin; zmara@polbox.com.

*Jestem w dzielnicy Janpur. Wysadziłem most na rzece i zamontowałem jakiś nadajnik na antenie. Później szaman sekty 'The Awakned' gadał mi coś o 'Sztuce' (?), a gość, który rozdziela misje, powiedział żebym poszedł do mieszkania agentów tej sekty i tam czekał na rozkazy. Czekanie jednak nic nie daje. Co mam robić dalej? jaQ

•Serwery do AoE
Próbowałem grać na Gaming Zone, program pyta się "Zone Name" i "Password", co trzeba tam wpisać, wpisywałem co mi do głowy przychodziło i wtedy program wyświetla mi "You entered an invalid user name and/or password. Please try again". Proszę was o pomoc. cezary@intertele.pl

•Myst & Riven
Poszukuję solucji do Mysta i Rivena. Bazex; bazex@box43.gnet.pl

•Shadows over Riva
Na ulicy spotykam Tarika, mówi do mnie, że mam udać się do nowej siedziby gildii. Gdzie ona jest? Michał S. z Kielc

•Sołtys
Szukam osoby, która posiada solucję do gry Sołtys, lub chociaż wie jak ją przejść. Proszę o kontakt: alien@serwiswk.prv.pl. Pomocy! Alien.

•Ikonki na pasku
Nie wiecie jak pozbyć się nadmiernej ilości upierdliwych ikonek w pasku zadań, obok zegarka? Obecnie mam ich tam 6 i zajmują trochę miejsca. Nie ma ich natomiast w autostarcie i nie można nijak ich powyrzucać. Oczywiście, mogę pozamykać każdorazowo, ale nie o to mi chodzi. Alien.

•Liath - spiralny świat
Doszłam do miejsca, gdzie mieszka czarownica Kogana. W menu podpowiedzi gry jest napisane, że muszę łapać uciekające zaklęcia, ale nie wiem jak. Kiedy chcę z nią rozmawiać, to na nic mi nie chce odpowiedzieć, i jak się z nią pożegnam, to stuka raz swoim wielkim kijkiem, i jestem już przed jej domem. Próbowałam też kombinację czarów, to jak użyłam czaru "energia", to mnie potraktowała tak samo, jak z rozmową. Nie wiem, co mam zrobić. Jestem bezradna. Pomóżcie mi. Kasia.

•3 Czaszki Tolteków
*Jak przekonać senatora, aby zapalił fajkę pokoju z Apaczami?? Jak wejść do klasztoru?? Karolina

*Wyciągam pianistę ze studni, ale nie mam czaszki i teleskopu. Co robić dalej??? elagier@polbox.com

*Co zrobić z kratami, które prowadzą do klasztoru?? Jeżeli wiecie, to pomóżcie!! chuda

•Rejestry?
Przy każdym włączeniu komputera pojawia się komunikat, mówiący o tym, iż wystąpił błąd podczas próby dostępu do rejestru Windows. Wciskam OK, komputer restartuje się i naprawia błąd. Instaluje sobie obojętnie jaką grę lub demo, bądź zmieniam jakieś ustawienia w systemie. Wyłączam kompa. Następnego dnia włączam znów komputer i znowu błąd. Wszystkie programy gry i dema, zainstalowane wcześniej, nie chodzą, a zmienione ustawienia systemowe wracają do stanu, w jakim były poprzednio. Co robić?! Mam WIN '98, P 200MMX z Voodoo 2. Nigdy wcześniej nie miałem takich problemów!

•HL Opposing Force
Zatrzymałem się na epizodzie bodajże 11, pt. "Worlds Collide". Nie wiem jak pokonać tego dużego, zielonego potwora, który wychodzi z teleportu. Robiłem już prawie wszystko, traciłem cały magazynek z tym samym skutkiem. Krzysztof (załamany) Hipp hipp@pro.onet.pl

•System Shock 2
Jestem przy wejściu do Cargo Bay 1 i Cargo Bay 2. Muszę znaleźć kod do Engineering Control. Wiem, że jest on w Cargo Bay 2, ale nie mogę go znaleźć. Czekam na wskazówki (w której części ładowni, A czy B; na którym poziomie; itp.) lub na sam kod. Łukasz (024) 268 40 48; gorajek@poczta.onet.pl

•Świrus
Historyk kazał mi wejść do biblioteki. Franko i Bibliotekarz nie chcą mnie tam wpuścić. Michał Baranowski

•Kingpin
Jestem w Mean Streets. Zabiłem już wszystkich. Co mam dalej robić?

•Podwójne Kłopoty Buda Tuckera
I część. Miejsca dostępne na mapie: Seedy Street, centrum handlowe, park, muzeum. Przedmioty: zapałki, książka ryb, mydło, niebieskie coś, krawat, wiadro, wodoodporna torebka, gazety, zdjęcia, sznur + hak, kleszcze, czerwony sztormiak.

•Tomb Raider 4 demo
Rozwalam wazę, zabijam skorpiona i biorę amunicję do shotguna. Potem niszczę szkielety, schodzę na dół, spotykam faceta i... Nie mogę otworzyć drzwi. Jak to zrobić? Raziel

•Tomb Raider 4
Mam problem z przejściem 4 poziomu. (Burial Chambers). Doszedłem do miejsca, w którym jest stół, na którym leży jakiś pies. Podchodzę do niego i zabieram mu Amulet Of Horus. Idę dalej do sali, w której na środku stoi jakiś faraon. Nagle otwierają się trumny i wychodzą mumie. Załatwiam je i nie wiem co dalej. MAFIO; tomlucz@kki.net.pl

•Tomb Raider III (2 Level)
Nevada, więzienie. Po przesunięciu radaru i wskoczeniu do dziury, wpłynąłem do korytarza w wodzie. Jak się wynurzyłem, to zobaczyłem tunel, przez który można się przeczołgać, po drugiej stronie jest strażnik z pistoletem. Jak go pokonać? Sebastian Czachrowski

•Tomb Raider III
Poszukuję pełnej solucji do tej gry. J. Kwasieborska, ul. Dobrowolskiego 3/19, 09-407 PŁOCK

•Tomb Raider 3, Lara Home
Jestem w akwarium, ale nie wiem jak wejść przez dziurę w suficie. Obok mnie stoi pudło. Jak wejść przez dziurę do wody i zdobyć klucz? Błagam pomóżcie! Mały Pawełek z Łodzi

•Tomb Raider II: Golden Mask
Zjechałem na ten lewy, lodowy pomost, zabiłem gościa i kotka, znalazłem siwy skuter. Zszedłem na dół, zabiłem lamparta i wszedłem do góry. Zastrzeliłem faceta, po przejściu małej jaskini, czy może domku. Wszedłem na jakąś podstawę. Pojawił się Rusek na skuterze, zabiłem go, co dalej? KOPEK

•mIRC 5.6
mIRC wersja 32bitowa v5.6. Gdy włączam jakiś popularny kanał, wszystkie litery mi się zamazują! Micoz; micoz@polbox.com

•Phantasmagoria 2
Jestem w ostatnim etapie, zniszczyłem zmutowanego Curtisa, wziąłem błoto i zmieszałem je ze śluzem, jednak nie wiem jak naprawić tę cholerną rurę tym paskudztwem. kamil@megamex.com.pl

ACTION REACTION

•Konta i Polbox (2/2000)
Konfiguracja m.in. programów newsowych opisana jest w http://www.pckurier.pl/podreczniki/podreczniki.html. Coca/Geointer

•Prince of Persia 3D (2/2000)
Przeszłam kilka poziomów i gra zastrajkowała (albo komputer). (...) Na wszelki wypadek wyłącz Active Desktop przed włączeniem gry. Start + Ustawienia + Active Desktop + Wyświetl jako stronę sieci Web powinno być wyłączone (bez ptaszka). Coca/Geointer

•Dźwięk w PaintShopPro 6
Nie da się dołączyć dźwięku! Program zapisuje animację w formacie gif, a ten nie pozwala na coś takiego. Jeśli chcesz robić animacje z dźwiękiem, to polecam Macromedia Flash, a jeżeli chodzi o edycję video, to Adobe Premiere rulez! porzeraczmuzguw

•Baldurs Gate (1/00)
*Dynaheir znajduje się w jednym z okrągłych wnęk na drugim poziomie twierdzy (na pewno je zauważyłeś). Wystarczy zejść po schodkach na dół do tego wysuniętego najbardziej na zachód.

*By znaleźć Twierdzę gnolli, musisz przyjąć do drużyny Minsca (stoi koło garnizonu w Nashakel). Lord Rayden

•Grim Fandango (01/00)
Dla Piotrka: wejdź do Bonewagon. Wciśnij pilota, aby pojazd się podniósł i wyjdź z niego na półkę, biegnącą wzdłuż ściany. Zejdź po drabince i wciśnij pilota, gdy aligator się odwróci. Reyu

•Airline Tycoon
Olej służy do naoliwiania globusa w naszym biurze. A jeśli chodzi o zdobycie dyskietki antywirusowej (możliwe tylko w misjach), to trzeba iść do Air Travel i zabrać stamtąd pająka zanim zje go wąż. Jak już mamy tego pająka, to dajemy go w tajnym pokoju ArabAir i zabieramy stamtąd jedną lotkę. Lotkę dajemy facetowi z biura reklam, no i oczywiście mamy coś w zamian, czyli dyskietkę. A tak na marginesie to tabletki powstrzymują "bieganie do kibla".

•Aliens versus Predator (01/2000)
*Aby zbierać trofea z Marine, trzeba szybko podejść do ledwie zabitego Marine (zanim się "rozpłynie" i zniknie), przełączyć na Wristblade, kucnąć, wycelować prosto w głowę (jeżeli takową posiada) i przytrzymać PPM, następnie puścić i gotowe. Predator powinien głośno ryknąć, a głowa Marine zniknie lub odpadnie. Predi; e-mail: satis@box43.gnet.pl

*Musisz wybrać ostrze, poprowadzić celownik na głowę martwego Marina (lub Obcego), przytrzymać sekundę prawy przycisk myszy i puścić. Wtedy powinieneś usłyszeć bardzo charakterystyczny ryk Predka i trofeum gotowe! W.P

•Tomb Raider III 1/2000
*(Dla Ani). Koło pochodni na ścianie, schodzisz trochę niżej. Musisz złapać się sufitu i przeciągać. Mój adres: preatorian@poczta.fm

*R.X. Tech Mines (Dla Arizony). Jadąc wagonikiem, można hamować (alt-em), a ctrl-em uderzasz kluczem. Jest Ci on potrzebny do zmieniania zwrotnicy (taka mała wajcha obok torów). Mój adres: preatorian@poczta.fm

•Atlantis 01/2000
*(Dla Lary). Nie wchodź na dywan! Idź dwa razy wzdłuż ściany, później dwa kroki w prawo, wejdź na dywan i przewróć regał z papirusami. Teraz spokojnie możesz wyskoczyć przez okno. Bazex; bazex@box43.gnet.pl

*(Dla Marleny - 01/2000). Idź na dół do statku. Kiedy tam będziesz, użyj inwentarza, powinna się tam znajdować ikona z facjatą króla, kliknij na nią. Po gadce kliknij na niego jeszcze raz i zapytaj się o posąg. Udaj się do powalonego posągu i ponownie kliknij na króla. Przyleci Hektor. Dalej chyba dasz sobie radę. Bazex; bazex@box43.gnet.pl

•SW: Phantom Menace (01/2000)
*Sebulba jest dopiero w następnej planszy. Aby oddać części, wystarczy spotkać się z Anakinem, jest nieopodal sklepu Watta. Poza oddaniem części Anakinowi, musisz znaleźć Jar-Jar, który siedzi w pomieszczeniu koło wielkiego zielonego stwora. Bazex; bazex@box43.gnet.pl

*Odnośnie problemów z The Phantom Menace.
1. Statku Sebulby się nie szuka, on po prostu w grze nie istnieje i nie jest potrzebny do ukończenia misji.
2. Jeśli chodzi o części zamienne, to odpowiedziałem autorowi prywatnie, ale tak dla przypomnienia: nie każda część zabrana po drodze pasuje do podracera. Trzeba nimi handlować, a ostateczną część otrzymuje się od straganiarza, który też posiada plac z używanymi podracerami. Jak dobrze pamiętam, jedną z części kradnie się Jawom za miastem (zaczynają Cię gonić, ale nie można do nich strzelać, bo Anakin nazwie Cię Zabójcą Jawów i nie pomoże). Aby zdobyć inną część, trzeba uratować małego stworka z rąk potwora, a wdzięczna matka coś ci da. Po prostu należy chodzić po mieście i pomagać ludziom, zbierać, kraść i w inny sposób zaopatrywać się we wszystko. Na końcu handel ze sprzedawcą, należy jeszcze odnaleźć Jar Jara (jest w jednym domku z niebieskim słoniem organistą), a potem wiuu do Anakina i koniec levelu.

•SB Live! i wave'y
Może to trochę późno, ale z własnego doświadczenia (niestety) wiem, jak sobie poradzić z nie nagrywaniem wavów przez Livea. Wystarczy podpiąć mikrofon, po starcie systemu wybrać właściwości audio (PPM na głośniczku przy zegarze), kliknąć na ikonie głośnika, podciągnąć na max głośność nagrywania i postawić zaznaczenie w okienku "Zaznacz" pod mikrofonem. I już. Nie radzę korzystać po tym z LiveITask, bo znowu przestanie nagrywać.

•Ufo's (01/2000)
Dla Agnieszki: Weź z samochodu kostki na sznurku. Gdy będziesz koło ślepca z psem, idź w prawo, będziesz w kuchni. Postaw dziobaka w miejsce, skąd kucharz bierze warzywa. Zdobędziesz szczypce, którymi wyciągniesz monetę. Moneta znajduje się w ubikacji, w kabinie po prawej stronie. Później monetę daj gościowi ze złotym zębem, on zrobi dziurę w monecie, w którą włożysz sznurek z kośćmi. Monetę z kostkami na sznurku włóż do szafy grającej. Wybierz piosenkę, która wywoła awanturę. Po awanturze zostaniesz zabrana autostopem do miasta. Machony Kajtek99@polbox.com

Od redakcji: Na CD/Bonus2/Solucje masz tam całą solucję do tej gry, po polsku. □

FPP News

Kurczę, mało słychać o gierkach FPP, ale to zapewne cisza przed burzą. Choć z drugiej strony wojna między dwoma superfpepekami jest taka zażarta, że przyćmiewa wszystko (czyt. wszystkie nowinki) z tego światka. Hmm, może by tak ludzie zaprzestali tych kłótni i zaczęli grać w to, co im odpowiada, a nie kłócili się o to co lepsze? Owszem, każdy ma swoje zdanie i chce się nim podzielić z innymi (ja sam to zrobiłem), ale po co zaraz się wyzywać i ubliżać tej czy innej grze? To mi przypomina... eeeeh szkoda słów! Ale się rozgadałem we wstępniaku :>.

• FRAG4

Ale Ci ludzie na Zachodzie mają szczęście. W dniach 27-29 października 2000 r. odbędzie się kolejna edycja turnieju fragowego. Tym razem zostanie on rozegrany najprawdopodobniej na Q]I[: Arenie. "Frag4" - bo taka jest nazwa tego turnieju - odbędzie się w Dallas, w hotelu Hyatt Regency Dallas, gdzie zostanie stworzona dość duża sieć. Na ok. 600 komputerach rozegra swoje mecze 1500 uczestników tego konkursu. A wierzcie mi, jest o co walczyć. Oto lista nagród:

1.	$40,000
2.	$20,000
3.	$10,000
4.	$7,000
5.	$6,000
6.	$4,000
7.	$3,000
8.	$2,000
9-12.	$700
13-16.	$500
17-32.	$200
razem:	$100,000

Uff, aż się spociłem, widząc te kwoty. Jeśli ktoś z Was będzie się wybierać na ten wspaniały turniej, to niech da mi znać mike13@poczta.fm lub na mike13@box43.gnet.pl - to może zrobimy jakiś mały wywiadzik przed i po turnieju?

• PRACA WRE :P

Popatrzcie jak 3D Realms ciężko pracuje nad "Duke Nukem Forever".

FPP ZONE

Ehhh.... właśnie dla większości z was tydzień temu skończyły się ferie...szkoda! ;) Trzeba wrócić do szkoły, poprawić te jedynki, które się miało na półrocze i oczywiście nie odmówić sobie codziennej partyjki w UT & Q3 :), ofkoz nie wolno zapomnieć o ekipie FPP-zone, która całe 20 dni przygotowywała w pocie czoła ten numer... A więc zapraszam do lektury. (Aha: druga część arta Q3 vs UT za miesiąc, teraz nie mniej smakowity kąsek).

blood [fppzone@box43.gnet.pl]

WYWIAD Z TWÓRCAMI POLSKIEGO CENTRUM UNREAL TOURNAMENT

Co to jest to 'Polskie Centrum UT'? (Znajdziecie je pod adresem www.ut.org.pl). A mianowicie jest to jedna z nielicznych polskich stron WWW o Unreal Tournament. Trzeba także dodać, że jest najlepsza, najczęściej aktualizowana i co najważniejsze - wciąż rozbudowywana. (Qurcze, chłopaki z CUT już chyba toną w tych komplementach :)). Zresztą co ja tu będę miauczał - zapraszam do przeczytania wywiadu! (Uwaga - dla tych, co nie posiadają dostępu do Internetu: na naszym krążku (ofkoz w FPP-zone CD) znajdziecie specjalną wersje offline strony CUT).

[blood]: Na początek powiedzcie coś o sobie, co tam oprócz grania w UT itp. w życiu robicie :).

[Mr.Jack]: Ja jestem webmasterem w firmie Cavern, co zajmuje sporo czasu i na resztę go wiele nie pozostaje. Tak więc ograniczam się tylko do zabawy z Linuxem, grania na syntezatorze i latem - żeglowania po Mazurach :).

[Thunder]: Nazywam się Adam Andrzejewski, mieszkam w Białymstoku. Uczę się szkole ekonomicznej, krok po kroku poznaję UnrealED, interesuję się grami fabularnymi, oraz czytam książki (o ile mam jakąś pod ręką :).

[blood]: Nim zaczne Was dręczyć o sprawy związane ze stroną, jeszcze jedno 'luźne' :) pytanie - ile codziennie gracie w UT?

[Mr.Jack]: Jak już wspomniałem - czasu dla siebie mam nie za dużo, a jeszcze zajmowanie się serwisem też sporo go pochłania, więc ostatnio UT trochę się zakurzył na półce :). W środku tygodnia gram niewiele - zaledwie kilka godzin. Nadrabiam to w weekendy, bywa, że kilkanaście godzin siedzę przed komputerem.

[Thunder]: Niestety w domu nie mam warunków do gry po sieci (ping w okolicach 500 niezależnie od pory...), więc muszę się zadowolić botami - a jak wiadomo to nie jest to samo, co gra z innym człowiekiem. Ile godzin gram dziennie? - Ok. 2 godzin tygodniowo, w tej chwili to max. Co do fragów na ngStats - to mam ponad 100, dokładnie nie odpowiem, bo po necie gram naprawdę bardzo rzadko...

[blood]: No dobra, a więc jak to się wszystko zaczęło, izn. skąd wam przyszło do głowy, aby robić stronę o UT? Przecież wtedy dla wszystkich 'Q3 rulz, a UT sux'...

[Mr.Jack]: U mnie też wszystko się zaczęło od Q3. Pamiętam, że w pracy potrafiliśmy z szefem godzinami fragować po LANie ;))). Kiedyś jednak natrafiłem na demo UT i... Q3 poszedł w odstawkę! Ten klimat, ta akcja... InstaGib rulez! Znów zaczęły się wewnątrz-cavernowe rozgrywki :). Wtedy to postanowiłem stworzyć stronę o UT, jako że nigdzie takowej nie widziałem w Polsce. Pierwsze podejście zakończyło się porażką - nie miałem zupełnie pomysłu na layout, nie wiedziałem skąd czerpać materiały. Z drugim było już trochę lepiej - okazało się, że m00se-pl i Thunder szukają miejsca na jakimś serwerze na ich własną stronę o UT, a że Cavern hostuje dobre serwisy... pojawiła się szansa. Z trudem co prawda, ale namówiłem ich do połączenia sił. Wystartowaliśmy chyba po kilku tygodniach.

[Thunder]: Prawdę mówiąc, chciałem stworzyć stronę o UT jeszcze przed wakacjami '99 (wtedy była jeszcze wersja bardzo wczesna beta); m00se-pl może to nawet potwierdzić, pracowaliśmy nad tym razem z jeszcze jedną osobą. Niestety, mimo chęci, pomysłu na stronę, mieliśmy masę problemów - brak grafiki, serwera z odpowiednim łączem. A potem przyszły wakacje i jeden człowiek odpadł. Jako że byliśmy uparci, staraliśmy się dalej coś zrobić. Aż któregoś

wieczoru, przeczytałem ogłoszenie o miejscu na serwerze firmy Cavern, którego autorem był MrJack. Wysłałem do niego maila, okazało się, że on też chciał zrobić stronę o UT i tak się zaczęło.

[blood]: Coraz bardziej się rozwijacie - zaczęliście od własnego WebRingu, grupy dyskusyjnej, a przed kilkoma dniami otworzyliście osobny serwis, traktujący o mapkach do UT... Czego jeszcze możemy oczekiwać z Waszej strony? ###

[Mr.Jack]: Planów mamy sporo - pod-serwis poświęcony UnrealED (edytor map), to samo z Mutatorami. Generalnie dobrze by było, żeby niektóre działy się usamodzielniły, żeby

powstały z nich odrębne, mocne serwisy, związane jednak bezpośrednio z Centrum Unreal Tournament. Tak było z mapy.ut.org.pl. Kolejnym ważnym krokiem będzie wyjście z serwisem "na świat" - mamy już większość rzeczy przetłumaczonych na angielski, część jest na niemiecki, a wkrótce będzie być może i na francuski! Ale to oczywiście nie wszystko! Od 15 lub 16 stycznia rozpoczniemy konkurs na stronie, gdzie będzie można wygrać oryginalny Wheel Of Time, a także być może jakieś niezłe karty graficzne. Sponsorami będą LEM i Cavern. Ale co najważniejsze - w marcu planujemy zorganizować oficjalny polski turniej UT, który odbędzie się w Warszawie, zapewne w jednej z większych kafejek internetowych. W tej chwili bliższe szczegóły nie są jeszcze znane, wiadomo tylko, że głównym sponsorem będzie oczywiście Licomp Empik Multimedia. Zapewne pomoże też i Cavern (znajomości w branży internetowej - być może dzięki nim uda się załatwić dobrą kafejkę).

[blood]: Wynika z tego, że jesteście jednym z najbardziej dynamicznie rozwijających się serwisów dotyczących danej gry w Polsce... co zauważył sam dystrybutor UT, Lem, przyznając Wam tytuł oficjalnej polskiej strony Unreal Tournament... jak to było?

[Mr.Jack]: Hm, to znowu wszystko przez m00se-pl i Thundera :). Gdy chcieli założyć własny serwis, przekonywali mnie, jako webmastera Cavernu, że będą chcieli, aby stał się oficjalny. Jako że i ja miałem w planach własny serwis, stwierdziłem, że sam też będę do tego dążył, bo to wielkie wyróżnienie i okno na świat. Gdy już się połączyliśmy, wysłałem list do Wojtka Gierasimowicza, sprawującego funkcję Marketing Managera w LEMie, z prośbą o przyznanie nam statusu strony oficjalnej. Po kilku perturbacjach i dość długim oczekiwaniu na decyzję GT Interactive (tak, to od nich większość zależało), udało się!

[blood]: A teraz znowu luźniejszy temat - opowiedzcie jak wygląda Wasz dzień pracy. Ile czasu dziennie zajmuje Wam aktualizowanie strony, odpowiadanie na maile itp.?###

[Mr.Jack]: Uuuu... u mnie to wszystko jest związane z pracą. Ponieważ i tak cały dzień siedzę podłączony do łącza stałego 2mbit/s, mam o wiele lepsze warunki do pracy przy serwisie. Oczywiście, praca nie pozwala na zajmowanie się tylko stroną, ale mimo wszystko mam odrobinkę czasu na ściąganie jakichś plików, czy dopisanie kolejnego newsa. A listów do CUT wcale tak dużo nie przychodzi, średnio około 10 dziennie, więc się jakoś wyrabiam :). Ponieważ zawsze po pracy zostaję jeszcze w firmie przez jakiś czas (bywa, że wracam do domu po 22!), mogę wtedy więcej popracować nad stroną :).

[Thunder]: Przeciętny "dzień pracy" to przejrzenie ważniejszych serwisów zagranicznych, ściągnięcie nowych plików (o ile jest to możliwe), oraz wrzucenie informacji na stronę. Niestety, nie zawsze mam możliwość codziennego robienia newsów, lecz jest nas trzech - więc newsy zawsze będą. Co do maili, nie wiem jak jest z tym u innych - do mnie dużo listów nie przychodzi, kilka w tygodniu najwięcej. Być może teraz coś się ruszy :).

[blood]: Nie ominie was wypowiedzenie się na temat 'UT vs Q3'... a więc 'trzy słowa', co o tym sądzicie... i jaki macie stosunek do Quake'a 3?

[Mr.Jack]: Chodź Q3demotest bardzo mocno zawiódł moje oczekiwania, zdecydowałem się jednak na zakup pełnej wersji Q3. Hm, mogę powiedzieć, że jest to bardzo dobra gra i wielu osobom się może spodobać, ale... UT jest lepszy :). Moim zdaniem.

[Thunder]: "UT vs Q3" - wojna zawsze będzie, chodź można by naprawdę się bez tego obejść. To CAŁKOWICIE DWIE RÓŻNE gry, i nie ma sensu walczyć o to, która z nich jest lepsza. Tak samo kłótnie o to, że ludzie z EPIC ściągnęli od ID pomysł na grę tylko online - pierwszą taką grą jest przecież STARSIEGE TRIBES (w swoim czasie bardzo dobra), więc wg mnie to ID ściągnęło pomysł :). Nikt nikogo nie zmusza, aby grał KONIECZNIE w daną grę; jeśli ktoś chce grać w Q3, a ktoś inny w UT, to proszę bardzo. Nie zamierzam nikogo za to krytykować, jak robią to niektórzy. To nie sztuka krytykować grę, jeśli nawet w nią nie zagrałeś. Ops, rozpisałem się, a miały być trzy słowa...

[blood]: No i to by było (na razie) tyle, dzięki za wywiad.

[Mr.Jack]: Zawsze do usług :).

[Thunder]: Ja również dziękuję. □

Co na CD?

Huh, kolejny miesiąc i kolejne nowe działy w FPP zone. Tym razem inicjujemy dział 'offline', w którym znajdziecie wersje offline popularnych stron WWW dotyczących gier FPP. Na pierwszy ogień idzie 'Timib Quake2 PAGE' (bardzo dobra graficznie, a zarazem rozbudowana strona o nadal popularnym Q2) i 'Polskie Centrum UT'. (Nie muszę przedstawiać; wywiad z twórcami tej strony macie obok :)). Za to mogę jeszcze dodać, że jest to bardzo okrojona wersja... Cóż, FPP zone nadal w dawnej 'wadze' :(.

Macie też drugą część kursu edytora Build, pierwszą część kursu edytora mapkek do HL - WorldCraft. (Autor się odgraża, że już przygotował ze trzy odcinki "do przodu"), art o Pro Mode do Quake3. (Wiem, że większość z was nie wie, co to PM... ale m.in. po to jest ten art!). Zamieściłem też drugą część INFOrmacji o gralniach w Polsce, poprawione komendy konsoli do Q3, rozważania na temat fragowania, a także wywiad z Scooby:HCK.

Pliczków w tym miesiącu jest niemało; wśród nich m.in. do Q3: Q3tweak (tzw. przyspieszacz Kwaka][), instaGIB, encumbrance, decimal (MODy), parę mapek (m.in. konwersja q2dm1!), Q3Log (lokalne statytyki z Q3), sporo ciekawych demek oraz Q3offline (ustaw sobie mapki w grze z botami!). Natomiast maniacy UT dostaną do dyspozycji w tym miesiącu ponad 15 mutatorów, 5 map (1 do CTFa, 1 do DOM i 3 do DM'a), model Darth Maula, a także nową wersję bibliotek D3d do UT. Oprócz tych dwóch nowych hitów, mamy także jeszcze inne dodatki, m.in. 2 nowe boty do Half Life, ciekawy MOD do H-L, a także 2 mapki do q2, autorstwa czytelnika FZ (Luke, Moc jest z Tobą :)).

Oprócz wymienionych atrakcji, są także 2 zapowiedzi nadchodzących MEGAHITÓW (nowe wiadomości o DNF i Decay), drugie podejście działu 'Nowe MODy', nowe 'Lamers FAQ', dział Listy (tym razem trochę więcej niż zawsze :) itd. :>

blood

News

•RETURN TO NAPALI 2

Unreal Tournament kuleje podczas rozgrywki single player, więc aby przywrócić dobry wizerunek gry, chłopcy z grupy Team Vortex zaczęli pracę nad dodatkiem do UT o dziwnie znajomo brzmiącej nazwie Return to Napali 2. Ludzie, którzy grali w RTN, poczują się jak w domu, bo będzie to kontynuacja tamtych wydarzeń. Natomiast, tych, którzy nie słyszeli jeszcze o Unrealu, zapraszam do lektury styczniowego FppZone'a lub do kupna tej całkiem niezłej gierki.

•TOP 100

Serwis internetowy GameSpot zamieścił na swoich stronach listę 100 najlepszych gier tysiąclecia, a raczej stulecia. Szczegółową listę zamieściliśmy w dziale Fppzone na cover cd. A tutaj tylko pierwsze miejsce: Civilization 1 & 2 i ostatnie: Pong :))))).

•ODGRZEWANE DANIE

Panowie z EISOS wpadli na pomysł jak zarobić jeszcze troszkę kasy na Unrealu. Wpadli na pomysł wydania złotej edycji - Unreal Gold. W jej skład ma wchodzić pierwsza część nierealnego jak i dodatkowe misje Return to Napali. I jeszcze jedno. W pudełku ma znajdować się książka ze strategiami gry.

•STRIKE FORCE

Szykuje się świetna konwersja do Unreala. I to nie jakaś tam mała nakładka, dodająca kilka nowych tekstur, lecz konwersja zamieniająca "U" w zupełnie inną grę. W jej skład mają wejść 28 realistycznych pukawek oraz kilka nowych trybów rozgrywki: Escape, Capture and Hold, Jail Brake, Hostage Rescue, Cargo Protection, plus te z UT. (Chlip, z chęcią bym tę konwersję w FPP zone CD zamieścił, ale 15-17 MB, jakie mamy na kącik, to za mało :(((. Wysłaliście już ankietę? ;) -

blood

SCENA KOMPUTEROWA

Party doskonałe

>: INVITATION

Party doskonałe. Party elitarne. Party bez wpadek i zgrzytów. Chyba każdemu organizatorowi party scenowego przyświecają powyższe hasła. Pomysły i plany ma się wzniosłe, zaproszenia przedstawiają nadchodzącą imprezę w samych superlatywach. Jednak w miarę zbliżania się terminu party, a także już w trakcie jego trwania, organizatorzy jak gdyby „zapominali" o złożonych obietnicach. Cena wejściówek rośnie na 1h przed otwarciem bram party, nagrody pieniężne ulegają dematerializacji, najlepszym i niestety najmniej zaskakującym crazy compotem jest „brak crazy compotów", terminy compos przesuwają się o 4h do przodu, ASCII compo prowadzone jest w środowisku Windoozów, a do tego wtórują mu PC-modki, rzężące na amigowych odgrywajkach. Doprawdy, takie, a nawet gorsze „kfiatki" zdarzają się dość często na parties. Nie pomagają raporty „życzliwie i konstruktywnie" krytykujące poszczególne elementy imprezy, efektu nie przynoszą ostre bluzgi, ani nawet (widocznie wątpliwe) doświadczenie organizatorów, zdobyte na poprzednich zlotach.

Artykuł nie ma na celu pouczanie organizatorów, nie jest też przepisem na „party doskonałe", ani tekstem z cyklu „zrób to sam". Zawarłem w nim kilka spostrzeżeń, które nasunęły mi się po odwiedzeniu n-parties i udziału w organizacji kilku innych. Mam nadzieję, że choć kilka osób wyciągnie z niego wnioski, które swoje odzwierciedlenie będą miały w przyszłych prawie-doskonałych demoparties!

>: LOKALIZACJA

Sala gimnastyczna, hala sportowa, a nawet stołówka. Zazwyczaj w tego typu miejscach przychodzi bawić się nam w scenowanie. Nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie powtarzające się niedopatrzenia organizatorów.

Po pierwsze, brak miejsca do spokojnego odpoczynku, zwanego sleeping-roomem. Party z założenia jest imprezą na całego, gdzie nikt pory dnia, ani decybeli nie liczy, a scenowcy zaprawieni są w bojach i potrafią przysnąć nawet na przydrożnym słupku przy minusowej temperaturze, tak jak pewien pan na General Probe I. Niemniej jednak, zwykłe ludzkie uczucia u organizatorów są na party bardzo pożądane i specjalnie wydzielone miejsce, gdzie można w mniejszej lub większej ciszy odpocząć jest bardzo potrzebne, szczególnie, jeśli party trwa 3 dni. Apelowałbym więc o zrozumienie dla „wymiętych" scenowców, którym nie odpowiada rave-party, odbywające się nad ich głowami.

Mroowa by Jordan

Po drugie, odpowiednie warunki rozgrywania konkurencji na big-screenie. Jak wiemy, złośliwość rzeczy martwych nie zna granic i niezawodne big-screeny mają tendencję do płatania figli w najmniej odpowiednich momentach, więc nie skazujmy publiczności na oglądanie compotów przy świetle dziennym. Albo postarajmy się o odpowiednio przyciemnione pomieszczenie (i znowu Windowssuxx :>), albo tak ułóżmy harmonogram party, żeby prezentacje na big-screenie odbywały się po zmroku... oby też nie za późno, tak jak na pewnym letnim, włocławskim party, gdy o 4 rano puszczano interka, których ostrości światełko wschodzącego słoneczka niestety nie poprawiło :(.

I po trzecie, co już nie jest warunkiem koniecznym, ale na pewno korzystnie wpływa na klimat, atmosferę i samopoczucie scenowców - w miarę możliwości pomyślmy o bardziej nietypowym, często przez to tańszym, party-place. Czy impreza w lesie, nieopodal plaży i jeziora, z domkami i polami namiotowymi nie brzmi bardziej kusząco, niż party w stołówce akademickiej?

>: INVITE-ONLY

Invite-only, czyli invitation-only, czyli party tylko na zaproszenia, czyli party niedostępne dla mas. Prekursorem na tym polu, była #3 edycja GRAViTY. Już samo invitation na party wzbudziło wiele kontrowersji, a grupie organizującej party - Anadune - oberwało się za rzekome „dzielenie Sceny na równych i równiejszych". Natomiast dopiero po opublikowaniu listy zaproszonych, podniosła się prawdziwa wrzawa! Krzyczano z obydwu stron: jedni z radości, że wreszcie ktoś miał na tyle odwagi, żeby zorganizować party tylko dla scenowców, inni z wściekłości i zazdrości, dlaczego oni nie zostali zaproszeni.

A jaka idea przyświecała twórcom tego pomysłu? Organizatorzy, zmęczeni odwiedzaniem parties, na których 1/3 obecnych to ludzie grający w Quake'a po sieci (bez urazy, ale to demoparty, a nie Gambleriada) i popularni scene-łoczerzy (scene-watcher), postanowili zastosować się do hasła BACK TO THE ROOTS i zorganizować imprezę w starym stylu. Zaproszeni mieli być ludzie aktywnie działający na Scenie (których aktywność nie kończyła się na aktywnym przyglądaniu się wszystkiemu wokoło), ludzie dla niej zasłużeni, a obecnie przebywający na scenowej emeryturze, ludzie wnoszący na nią coś nowego, nie pozwalający Scenie skostnieć - jednym słowem scenowcy z krwi i kości. Niestety zawsze ktoś musi zostać poszkodowany, o kimś się zapomni, a kogoś innego niesłusznie wyniesie na piedestał. Tak też było i tym razem. Niemniej jednak, zdecydowana większość ludzi zaproszonych spełniała przedstawione powyżej kryteria.

Z czasem, pod presją opinii publicznej, rozluźniono trochę zasady uczestnictwa i od tej pory, wejście na party - oprócz zaproszonych - mieli wszyscy Ci, którzy przywieźli ze sobą produkcję do wystawienia lub „wkupili się" markowym browarem przy wejściu (który oczywiście został dołączony do ogólnej puli nagród :>). Tym sposobem, rezygnując trochę z pierwotnych założeń, udało się zorganizować pierwsze party (na PC, choć Grv#3 było multiplatformowe) invite-only. Jak już wspominałem, nie obyło się bez ekscesów (faki, próby bojkotu, agitacja anty-Gravity na sieci itp), ale tak bywa, gdy ktoś próbuje odejść od utartych schematów. I wbrew głosom i opiniom, że party nie wypali, Gravity zostało okrzyknięte wydarzeniem roku.

Kolejnym i na razie ostatnim party invite-only, było GRAViTY #4 z 1999r. Tym razem podobnie, odpowiednio wcześniej przygotowano listę osób zaproszonych. Pozostali, aby wejść na party, musieli zarejestrować się na stronie internetowej party (jeszcze można ją obejrzeć: www.anadune.o.k.pl/gravity). Dzięki temu obyło się bez niespodzianek - na party zjawiły się tylko osoby zaproszone i zarejestrowane. Poza zbawiennym wpływem na atmosferę i klimat, taki proces wpuszczania na party pomógł organizatorom dostosować warunki imprezy, do ilości osób, która chciała ją odwiedzić. Co warto zauważyć: po raz kolejny technika tzw. friendshipu - inaczej używana przez front-anty-Gravity nie przyniosła skutku, a party nad Jeziorem Turawskim zebrało bardzo pozytywne opinie wśród braci scenowej :).

Po przeczytaniu powyższych akapitów widać, że wprowadzenie w życie pomysłu, który w jakikolwiek sposób naruszałby niczym wcześniej nie zagrożoną pozycję „wielkich-inaczej" naszej Sceny, z góry skazane jest na ostry opór. I tu nasuwa się pytanie - czy nikt nie pomyślał, że party invite-only, stawiające przed sobą zadanie powrotu do korzeni Sceny, jest tym, co pomoże jej przetrwać w dzisiejszych czasach? Że taka formuła party powinna być postrzegana jako SPOIWO, łączące SCENOWCÓW, a nie dzielące ich...?

>: NAGRODY

Odwiecznym problemem organizatora party - tym bardziej w czasach, gdy niektórzy, jadąc na party wybierają te, na których można więcej zarobić - są nagrody. Możliwości jest kilka, a ich wybór w dużej mierze zależy od konwencji w jakiej chcemy utrzymać party. Jeśli zależy nam na klimatycznej, czysto scenowej imprezie i chcemy uniknąć folderów reklamowych, stoisk firmowych, plakatów sponsorów czy naganiaczy od handlu bezpośredniego, możemy zrezygnować z tego rodzaju sponsoringu, lecz w zamian okupić to niskimi lub w ogóle brakiem nagród pieniężnych czy rzeczowych. Chyba, że będziemy mieli na tyle szczęścia (lub znajomości), że firmy

patronujące naszemu party, nie będą chciały „wchodzić" wszystkim na oczy swoimi reklamami czy produktami, lub też będą one w jakiś sposób powiązane z tematem demoparty (np. prezentacja najwyższej klasy sprzętu miksującego podczas rave-party jest elementem, który dość bezboleśnie wtapia się w otoczenie). W party-invitations zazwyczaj napisane jest, że pieniądze z wejściówek (15-30zł), po odliczeniu kosztów wynajęcia sali, sprzętu itp, zostaną przeznaczone na nagrody. Owszem, czasami rzeczywiście tak jest (mimo że np. główna nagroda wynosi wtedy 100 - 300 zł), jednak częściej organizatorzy i tak są po party „w plecy" i o nagrodach pieniężnych mowy nawet nie ma. W takiej sytuacji, lepiej chyba nie obiecywać, że „ochłapy z wejściówek damy na nagrody" i dzięki temu uniknąć sloganów w stylu „...a pieniądze jak zwykle zdefraudowały się same".

Może warto pomyśleć o nagrodach bardziej prestiżowych, takich które nie będą miały dużej wartości materialnej, ale za to będą godnym wyróżnieniem danej osoby czy grupy na arenie scenowej. W końcu partyzantom nie powinna przyświecać (przyjmijmy, że *nie może*, a komu przyświeca ten lamer) chęć wzbogacenia się (no chyba, że się jest organizatorem :>), więc skupmy się na SCENOWYCH aspektach party. Nie tylko pieniądze świadczą o atrakcyjności nagród, a otrzymanie specjalnie na tę okazję, ręcznie rysowanego przez sławę scenową dyplomu za I-sze miejsce, gwarancję prezentacji produkcji szerszej publiczności (media), wywiad z grafikiem, muzykiem czy nawet całą grupą na łamach pisma komputerowego czy radia (skąd prosta droga do upragnionej pracy zarobkowej), zaprojektowanie galerii internetowej dla zwycięzcy ray-compo, wydanie okolicznościowego slideshowu czy music-disku z najlepszymi pracami, jest sprawą w gruncie rzeczy prostą, tanią i świadczącą o poważnym podejściu organizatorów do uczestników!

>:_GŁOSOWANIE

Nie ma party bez zwycięzców - nie ma zwycięzców bez głosowania. Głosowanie jest - wbrew pozorom - jednym z najważniejszych elementów party, często niestety spychanym na drugi plan przez tak drugorzędne sprawy, jak nagrody czy selekcja :). Od pierwszego PC-party - Próby Generalnej, aż po przełomowe pod tym względem GRAViTY, formuła głosowania była podobna. Wszystko odbywało się na papierze; rysowano paper-votki (choć często zdarzały się ascenowe wydruki spod Worda), kserowano je w kilkuset egzemplarzach i rozdawano przy wejściu. Później, już po głosowaniu i zebraniu votek, specjalnie do tej czynności wyznaczona komisja (czyli jedyni ludzie zdolni do minimalnego wysiłku umysłowego o godzinie 4 nad ranem), mozolnie spisywała i liczyła głosy. Nie muszę chyba tłumaczyć jak zajęcie to było niewdzięczne (sam udawałem zaniężywionego na Delirium'96, żeby tylko tego uniknąć :>), praco- i czasochłonne; obfitujące w przeinaczenia i błędy. Nie mówię tu nawet o celowym fake'owaniu wyników, które zawsze jest możliwe, bez względu na metodę głosowania, ale o zwykłym bałaganie i zamieszaniu, jakie towarzyszy przeglądaniu dziesiątek prawie identycznych kartek. Wystarczy tu przypomnieć widok pokoju selekcji z Próby Generalnej III, w którym organizatorzy (z piszącym te słowa na czele) niemalże „pływali" wśród porozrzucanych po całym pomieszczeniu votek.

Swoistym przełomem na polskim rynku technik organizowania demoparties, było - już od dawna rozpowszechnione na świecie - głosowanie na dyskietkach na GRAViTY. Na czym to polegało? Każda produkcja wyświetlana na big-screenie miała swój numer porządkowy, który później służył jej identyfikacji przy podliczaniu głosów. Po zakończeniu compotu, na dyskietce zapisywało się numery, najlepszych wg nas, prac i taki vote-disk oddawało organizatorom. Dzięki głosowaniu na dyskietkach, podliczenie wyników trwało parenaście minut! Na domiar dobrego :), co kilkanaście vote-disków, aktualne wyniki prezentowane były na big-screenie, co podwyższało poziom adrenaliny wśród scenowców, okupujących punktowane miejsca.

Jak widać, nawet jeśli nigdy nie miało się nic do czynienia z podliczaniem głosów, głosowanie na dyskietkach jest szybsze, wygodniejsze i bardziej wiarygodne (zakładając, że nikt *celowo* nie chce oszukiwać). Jedynym mankamentem tej metody jest konieczność zdobycia kilkuset dyskietek 720kb - wyobraźcie sobie minę sprzedawcy, do którego podchodzi młody człowiek i prosi o 300 dyskietek, które ładnych kilka lat temu straciły rację bytu :). Jeszcze jednym problemem może być napisanie programu, podliczającego automatycznie głosy. W razie trudności, polecam MACiA - autora programu, obsługującego system głosowania na GRAViTY.

>:_SELEKCJA

Nie było chyba party, żeby ktoś nie bluzgał na selekcję. Dziwne, że najczęściej były to osoby, które owej nie przeszły :). Przed osobami wybranymi do pełnienia tej jakże zaszczytnej funkcji, stoi nie lada odpowiedzialne zadanie - często party zbierało skrajnie negatywne opinie właśnie ze względu na jawne przekręty przy selekcji prac lub niezgodności dopuszczonych prac z zastrzeżeniami i zasadami spisanymi w invitation na party.

Przed przystąpieniem do selekcji, warto mieć przy sobie tekst o zasadach poszczególnych compotów, żeby nie powtórzyła się np. sytuacja z pewnego party, gdy bardzo dobra praca znanego grafika nie przeszła selekcji, tylko dlatego, że była przerysowana (nie skanowana, przerysowana z albumu). Niestety, jak się później okazało, w invitation napisane było, że „praca nie powinna być przerysowana, skanowana (...)". Drobny szczegół, jednak - „nie powinna" nie wyklucza możliwości. Gdyby napisane było „nie może", nie można :) by było mieć pretensji, a w ten sposób, kilkadziesiąt godzin spędzonych przed monitorem poszło na marne.

Podobnie ma się sprawa z doborem ludzi do komisji selekcyjnej. 2-3 osoby, w tym jedna z „branży", odpowiadającej selekcjonowanym pracom to minimum. Osoba, znająca się na grafice, na pierwszy rzut oka rozpozna np. skan albo przeróbkę starej, cudzej pracy, a w każdym razie ma o wiele większe szanse niż np. muzyk. Poważne podejście do sprawy pozbawi pracy ludzi, którzy tworzą crazy-demka, przedstawiające „ukradzione" grafiki, podpisane jedynie własną xywą, które wygrały jakieś party i przyniosły sławę, skądinąd powszechnie cenionemu, artyście-oszustowi.

>:_KOMPATYBILNOŚĆ (PCVS.AMIGA)

Ostatnio dość dużo mówi się (vide Tiges i jego raport z Satellite'99 w styczniowym CD-A) o ewidentnym uprzykrzaniu sobie życia przez przedstawicieli tych dwóch platform, a uściślając - o dyskryminacji PeCe :).
Konflikt z Satellite sprowadzał się do tego, że organizatorzy nie chcieli odgrywać PC-modów z PC, tylko raczyli partyzantów piskami, odgrywając je na Amidze. Doprawdy, takie podejście do sprawy, nie dość, że jest nie fair w stosunku do „konkurencyjnej" maszyny, to po prostu świadczy o braku znajomości sprzętu i jego możliwości. Nie trzeba chyba nikomu mówić, że podłączenie PC-ta do compo-sprzętu i odgrywanie z niego modułów nie jest żadnym problemem, a brak takiego posunięcia ze strony organizatorów świadczy albo o ich wybitnej tendencyjności, tudzież lenistwie, ewentualnie wrodzonej wredności. Nie mnie oceniać ich budzący wątpliwości intelekt czy charakter, ale mnie oceniać efekty takiego bezmyślnego działania i wołających o pomstę do nieba tłumaczeń - „...To zróbcie tak, żeby mody odgrywały się też na Amidze, haha". Przykra sprawa i miejmy nadzieję, że ostatnia. W końcu organizując party PC/Amiga wypadałoby wyposażyć się w obydwie maszyny i w miarę możliwości ułatwić prezentację produkcji? No chyba, że - tak dla odmiany - teraz pecetowcy będą odtwarzać demka amigowe na emulatorze. Kto wie, może nikt nie zauważy? :)

>:_CRAZYCOMPOS

Crazy compos, zwane też przez organizatorów „zapchaj-dziurami" :), nie są niestety nieodłączną częścią parties. A organizując party 3-dniowe (a nawet 2-dniowe), nie można przecież zostawiać scenowców samym sobie, bo jak wiadomo są to stworzenia płochliwe, w zdecydowanej większości mało komunikatywne (szczególnie w początkowej fazie rozwoju) i z tendencjami do rozpraszania się we wszystkich możliwych kierunkach, w razie, gdy nie są zabawiane. Poza tym istnieją chyba bardziej wyszukane komplementy odnośnie party, niż zawarta w party-raporcie relacja z premiery filmu, która miała miejsce w tym samym czasie, w pobliskim kinie?

W celu uniknięcia powyższych wypadków, powinno pomyśleć się właśnie o crazy compotach. W sumie dopiero tutaj, można wykazać się inwencją twórczą i pomysłowością. Beek-compo, worek czy lina-compa nie są złe, ale czy na przykład rzut-pisuarem-compo albo mecz siatkówki plażowej nie jest ciekawszym widowiskiem? Możliwości jest niesłychanie wiele, a i koszty poniesione w związku z nimi są naprawdę znikome. Za to efekty oryginalnych crazy, na pewno nie będą pominięte w ogólnej ocenie party. Chcąc osiągnąć lepszy efekt, warto zatrudnić 1-2 osoby odpowiedzialne tylko i wyłącznie za tego rodzaju konkurencje. To odciąży organizatorów party od takich „błahych" obowiązków (które właśnie ze względu na swoją rzekomą „błahość" często są zaniedbywane), a wyznaczonym osobom da wolną rękę w zapisywaniu się w świadomości partyzantów.

* * *

I w ten sposób nasze „pARTY dOSKONAŁE" dobiega końca. Mam nadzieję, że obietnice z invitation zostały dotrzymane, ostrość i jakość przekazywanego obrazu nie pozostawia wiele do życzenia, selekcjoner nie był tendencyjny, a nagrody w postaci ociekających wazeliną raportów z Waszych parties nie zostaną zdefraudowane :).

>:_CUONCP

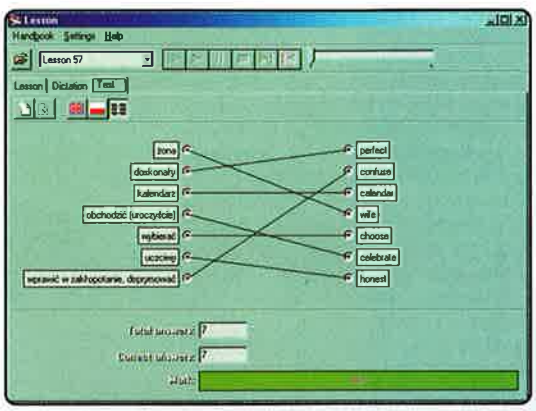
CORTEZ of ANADUNE
[GRAViTY PartyOrganizer]

Podróże kształcą

Znajomość języków obcych jest w obecnym świecie umiejętnością praktycznie niezbędną. Widać to zresztą bardzo dobrze i na przykładzie naszego najbliższego podwórka, czyli komputerów. Większość gier ciągle jeszcze wydawana jest przecież w wersji angielskiej przez co nawet i zwykła zabawa, bez umiejętności speakowania, bardzo często przypomina lizanie cukierka przez papierek - bo bez zrozumienia fabuły wiele tytułów traci jeden ze swych głównych atutów. Ale nie to jest najgorsze, bo na grach świat się wcale nie kończy, a życie, bardziej poważne, znajomość jedynie polskiego punktuje równie negatywnie...

Allor

Na szczęście nasze własne podwórko jest także jednym z najlepszych środowisk, jeśli chodzi o poszerzanie zdolności językowych: programy wspomagające naukę języków obcych - będące niejednokrotnie już same w sobie kompletnymi kursami - są przecież jedną z najlepiej reprezentowanych grup programów edukacyjnych! Jednym z ciekawszych programów do nauki języka angielskiego jest bez wątpienia wydany ostatnimi czasy, przez LexLand, program "Podróże kształcą".



Sugeruje to zresztą nawet samo pudełko, gdyż widniejące na nim logo Wiedzy Powszechnej, już nawet przed zaglądaniem do środka, sugeruje wysoką jakość merytoryczną zawartego w nim materiału. Podtrzymywaniu dobrego wrażenia służy także i tylna strona pudełka, na której umieszczono krótkie informacje o autorach strony merytorycznej programu (bazuje ona bowiem na podręczniku o takiej samej nazwie) oraz zwięzłą charakterystykę samej aplikacji - łącznie z zalecanym sposobem jej wykorzystania.

Warto w tym miejscu podkreślić, że mimo powszechnej niestety obecnie maniery ozdabiania pudełek hasłami czysto reklamowymi, służącymi przede wszystkim zachwalaniu produktu, w przypadku "Podróży" mamy do czynienia przede wszystkim z informacjami jak najbardziej pomocnymi, bardzo dobrze charakteryzującymi sam produkt, a nie życzenia wydawcy! Poza tym, dzięki umieszczonym tam zrzutom ekranów, można się osobiście przekonać, jak program ten wygląda w działaniu. Faktem jest oczywiście, że informacje te nie zastąpią własnoręcznego obcowania z programem, ale w zupełności wystarczają do wyrobienia sobie o nim zdania, które w dodatku, po uruchomieniu aplikacji, nie ulegnie nagle zmianie o 180 stopni...

A w przypadku "Podróży" przyznać trzeba, że pierwsze wrażenia są całkiem pozytywne. Nie jest to wprawdzie program mogący pretendować do miana kompletnego kursu, ale też i nikt nie próbuje go na takiego kreować. Pomyślany został bowiem jako pomoc przy rozwijaniu umiejętności rozumienia ze słuchu - o czym zresztą pudełko lojalnie informuje - i rolę tę spełnia całkiem nieźle.

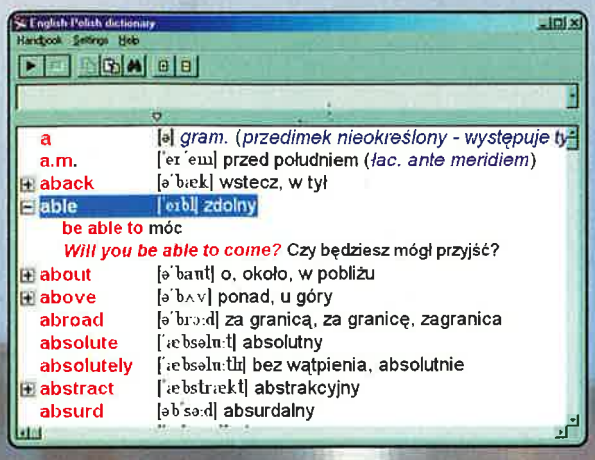
Jego główną częścią jest zbiór osiemdziesięciu siedmiu lekcji. Główną ich częścią jest materiał dźwiękowy, mający w przeważającej liczbie przypadków postać konwersacji - oczywiście po angielsku. Można sobie jednak zażyczyć, by program, poza odtwarzaniem nagrania, wyświetlał na ekranie również jego treść, tłumaczenie na polski jak i obydwie te rzeczy na raz. Dzięki takiemu podejściu, zgromadzone na krążku materiały można z równie dużą skutecznością wykorzystać zarówno do nauki rozumienia tekstu ze słuchu, jak i do szlifowania własnej wymowy.

Ale na nagraniach i tłumaczeniach wcale się nie kończy. W skład każdej z lekcji wchodzi bowiem jeszcze moduł dyktanda, testy słówek oraz coś, co nazwałbym "pajączkiem znaczeniowym", czyli moduł pozwalający łączyć ze sobą słówka angielskie i polskie (w instrukcji nazywa się to testem wyboru, ale przyznacie chyba, że pomiędzy standardowym znaczeniem tych słów, a opcją dostępną w "Podróże kształcą" pewna różnica jednak istnieje). Z zestawu tego na szczególną uwagę zasługuje przede wszystkim dyktando, dlatego też i od niego zacznę.

Na sam początek pragnę wszystkich uspokoić - mimo iż sama nazwa może się źle kojarzyć (kłaniają się kłopoty z językiem polskim w szkole...), to w praktyce sprawdza się ono bardzo dobrze, a w dodatku wcale nie jest takie straszne. Podstawową różnicą, w porównaniu do standardów szkolnych, jest bowiem fakt, że mamy pełny wpływ zarówno na szybkość "czytania", jak i na liczbę powtórzeń. W wersji podstawowej polega to na tym, że całym procesem odtwarzania nagrań sterujemy samodzielnie, przy pomocy przycisków znanych choćby z magnetofonów. Ale na tym nie koniec, bowiem dbanie o powtórki i przejście dalej można także scedować na komputer - i to na dwa sposoby: pół- i całkowicie automatyczny. W półautomatycznym poszczególne części dyktanda powtarzane są w pięciosekundowych (choć można to oczywiście zmienić) odstępach do momentu wciśnięcia klawisza enter, odpowiadającego za przejście dalej. W trybie całkowicie automatycznym program sam, na podstawie wpisywanego przez nas tekstu, wie, kiedy przejść dalej, ale niestety przy zbyt dużej liczbie błędów potrafi się pogubić (o czym zresztą instrukcja lojalnie uprzedza).

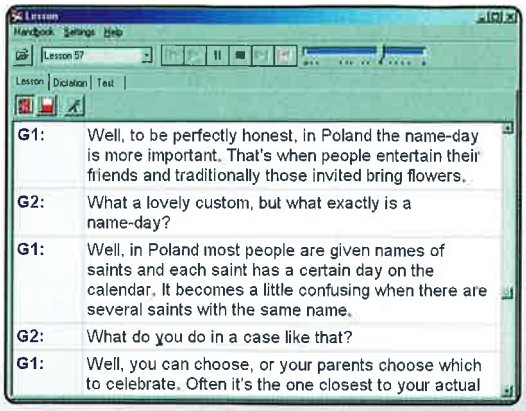
Po napisaniu każde z dyktand można oczywiście natychmiast sprawdzić, a dzięki wykorzystywaniu koloru (czerwonym zaznaczane są błędy, a niebieskim wyrazy pominięte) wszystkie nieprawidłowości od razu rzucają się w oczy.

Jeśli chodzi o pozostałe możliwości utrwalania i testowania wiedzy podanej w trakcie lekcji, to powiedzieć o nich można tyle, że trzymają standard: nie wnoszą nic nowego od strony merytorycznej (czyli nadal można w trakcie testu słówek wpisać tłumaczenie jak najbardziej poprawne, które jednak zostanie uznane za złe, bo nie umieszczono go na liście odpowiedzi), ale i też nie mają jakiś większych wad wyróżniających ich negatywnie na tle konkurencji.



INFO · INFO · INFO

Producent: Wiedza Powszechna/Lexland
Dystrybutor: Lexland
Internet: http://www.lexland.com.pl
Wymagania: Win 95/98/NT4.0, P 32MB RAM, CD-ROM x4, karta dźwięk
Cena: tel. 032 2351755



"Podróże kształcą" to jednak nie tylko zbiór lekcji. W programie zawarto bowiem również słownik wszystkich pojawiających się w trakcie lekcji słówek (każde z wymową!), narzędzie służące doskonaleniu własnej wymowy, listę czasowników nieregularnych, moduł nauki i doskonalenia literowania (spellingu) oraz moduł nauki słówek.

Ponieważ moduł słownika rozwiązany został standardowo, pozwolę go sobie w opisie pominąć. Następne w kolejności jest doskonalenie wymowy, które wymaga oczywiście podłączenia mikrofonu. Dzięki niemu można w prosty sposób porównywać swoją wymowę z wymową lektora: zarówno ze słuchu (możliwość odtwarzania zarówno nagrania oryginalnego, jak i też przez nas nagranego), jak i wzrokowo - na wykresie amplitudy. Fakt, że nie jest to dokładnie to samo, co współpraca z żywym nauczycielem, ale jest to i tak rozwiązanie dla samouków bardzo dobre.

Kolejny w kolejce do opisu jest moduł czasowników nieregularnych. Cóż w nim ciekawego? Otóż słówka tu dostępne podzielone zostały na trzy grupy: te używane w mowie potocznej (liczy sobie około 30 wyrazów), wszystkich wykorzystanych w lekcjach (wyrazów około 70) oraz wszystkich uznawanych współcześnie za poprawne (ponad 160). I to właściwie ciekawostek koniec, bo nauka i doskonalenie przebiega bardzo podobnie, jak w trakcie lekcji - można włączać/wyłączać wyświetlanie kolumn ze słówkami i ich tłumaczeniem oraz odsłuchiwać je w dowolnej kolejności.

Przedostatni w kolejce do opisu moduł spellingu ma konstrukcję dość prostą: udostępniono w nim miejsce na wpisanie dowolnego wyrazu do przeliterowania, a poniżej umieszczono przyciski odpowiadające poszczególnym literom i cyfrom. To co czyni go ciekawym, to opcja testowania, będąca czymś w rodzaju puzzli. Polegają one na wciskaniu klawiszy odpowiadających mówionym przez lektora literom lub cyfrom (lub tym i tym - można to wybrać w opcjach): każda bezbłędna odpowiedź odsłania kawałek obrazka, a zła blokuje zasłaniającą go kratkę. Ponieważ jednak lektora można odsłuchiwać wielokrotnie, więc moduł ten wcale nie jest taki straszny, a swoją rolę spełnia znakomicie.

Ostatni z modułów wspomaga naukę słówek - jest on dokładnym odpowiednikiem testów dostępnych w każdej z lekcji, ale tutaj można wybrać materiał z kilku lekcji, a nie tylko z jednej, co przydaje się przy większych powtórkach materiału.

Przedstawiony powyżej przegląd opcji, udostępnianych przez "Podróże kształcą", powinien każdemu pozwolić na wyrobienie sobie o tym programie własnego zdania. Ze swej strony do wcześniejszych akapitów dodam tylko tyle, że właściwie jedyną wadą "Podróży" jest zbyt nienaturalne brzmienie tekstów czytanych przez lektorów: po prostu słychać, że są one czytane, a skoro jest to program mający wspomóc osoby wyjeżdżające za granicę, to bardziej naturalne dialogi byłyby chyba w tym miejscu znacznie lepsze.

Z drugiej jednak strony odznaczałyby się prawdopodobnie i gorszą percepcją, co w czasie nauki zbyt pożądane nie jest - tyle tylko, że moim zdaniem lepiej chyba mieć problemy w trakcie nauki niż już za granicą... Tym bardziej, że zgodnie z informacjami okładkowymi, jest to program dla osób uczących się języka na poziomie średnim i zaawansowanym, a więc trochę już angielskiego znających....

Jako że jest to jedyna większa wada programu, więc suma summarum oceniam go pozytywnie, choć z jednym małym zastrzeżeniem: informacje o zaawansowaniu proponuję bowiem przyjąć za podane na wyrost, bo dla osób zaawansowanych zbyt wiele na krążku się nie znajdzie. No chyba, że jestem superzaawansowany, ale co do tego miałbym raczej wątpliwości.

Informacje o autorach podręcznika, na którym oparto program:

Nancy Burke

Poetka i autorka podręczników literatury kanadyjskiej. Jest profesorem literatury amerykańskiej i kanadyjskiej w Seneca College w Toronto, wykłada też literaturę amerykańską i kanadyjską w Instytucie Anglistyki Uniwersytetu Warszawskiego.

Leon Leszek Szkutnik

Znany w kraju i za granicą autor podręczników języków obcych. Nakładem Wydawnictwa "Wiedza Powszechna" ukazały się następujące podręczniki języka angielskiego jego autorstwa: "A Conversational Grammar of English", "Mówimy po angielsku", "My New Hobby English", "Lyrics in English for Comprehension and Interpretation" oraz "Have a Nice Trip!" Publikował też u takich wydawców, jak: Penguin, Longman, Oxford University Press, Cambridge, Klett. □

Internet

Multimedialny kurs nauki

Nieprzyjemne uczucie, które może Cię spotkać, dotyczy sytuacji, kiedy ktoś o czymś mówi, a ty siedzisz jak na tureckim kazaniu. Przytłaczająca może być myśl, że wszyscy idą z duchem czasu, a ty, niestety, zostałeś gdzieś po drodze, odstawiony na boczny tor.
U wielu jeszcze osób takie nastroje wywołuje nadal Internet. Niby wszystko jasne, bo o nim mówią i piszą wszyscy dookoła, ale ten, kto nie podłączy się do sieci, żyje w nieświadomości, która tylko z pozoru jest błoga.
Masz komputer i telefon, czemu więc nie kupić modemu? Pierwsze próby mogą zniechęcać, jednak poznanie podstaw nie zajmie zbyt wiele czasu, a nauka zaowocuje bardzo szybko.
W poznaniu sieci internetowej i umiejętności poruszania się po niej pomoże Ci multimedialny kurs nauki na ten właśnie temat.

Kazimierz Serwin

Internet to prawdziwy róg obfitości, przypominający grupę setek milionów konsultantów, którzy są na każde twoje zawołanie. Jeżeli czegoś nie wiesz, wchodzisz do Internetu, znajdujesz odpowiednią stronę i po kłopocie. Możesz w nim poszukać odpowiedzi na nurtujące cię pytania, wysłać w dowolne miejsce na świecie wiadomości i dokumenty, robić błyskawiczne zakupy na innym kontynencie, poznać najnowszą muzyką, odwiedzać galerie sztuki, czytać książki, gazety, grać w karty, plotkować, zbierać najświeższe informacje w dowolnym języku, poznawać ludzi o podobnych zainteresowaniach, ściągać bezpłatne oprogramowanie albo zabijać czas, unosząc się na falach informacji.

W ostatnich latach stał się tak nieodzowny w prowadzeniu interesów, jak telefon czy faks.

Aby Was do niego przekonać, zacytuję Jamesa Fallowsa, publicystę czasopisma "Industry Standard", : "Tym, którzy potrafią skutecznie korzystać z Internetu - którzy mają odpowiednie umiejętności, pieniądze, komputery, umysłową giętkość, wsparcie ze strony instytucji, dostęp do danych i społeczną akceptację - da on przewagę tak ogromną, że często będzie ona decydowała o sukcesie lub porażce w rynkowej rywalizacji". Zatem nie ma na co czekać, do dzieła.

Zaraz, zaraz, ale czym jest właściwie Internet? Odpowiedź na to pytanie nie jest prosta. Według autorów programu jest to jeden z najważniejszych wynalazków XX wieku (trudno się z tym nie zgodzić, wszystko jednak wskazuje, że jego ogromne znaczenie będzie widoczne w XXI w.), stanowi globalną sieć, łączącą użytkowników z całego świata, zwany też bywa Infostradą bądź Pajęczyną.

Po tych wyjaśnieniach pora zająć się tym, co oferuje program.

Kurs stawia sobie za zadanie przekazanie m.in. wiedzy na tematy: jak podłączyć się do Sieci, założyć bezpłatne konto e-mail, korzystać z poczty internetowej, znaleźć potrzebną informację, nawiązać nowe znajomości i stworzyć własną stronę WWW.

Kurs zawiera także oprogramowania, dzięki którym możesz stać się użytkownikiem sieci, chodzi o Microsoft Internet Explorer 5.0 PL i Netscape Communicator 4.7. Przeznaczony jest dla osób, które o Internecie nie wiedzą nic albo bardzo mało. Krok po kroku, dzięki przykładom, przedstawia wszystko, co najważniejsze. Niezrozumiałe terminy są podkreślone i można bez problemu znaleźć ich wyjaśnienie, np. callback (usługa polegająca na tym, że dzwonisz do operatora sieci, podajesz login i hasło, a on automatycznie do Ciebie oddzwania i całość kosztów połączenia bierze na siebie). Aby jednak móc czerpać z Internetu, należy

się do niego podłączyć. Jak to zrobić i ile to kosztuje, o tym również dowiemy się z programu, a nie jest to usługa, przynajmniej w Polsce, tania.

Autorzy nie ustrzegli się pewnych nieaktualności. Nasz monopolista, Telekomunikacja Polska SA, uruchomiła już usługę HIS, dzięki której płacimy za dostęp do Internetu stałą kwotę i można korzystać z niego do woli. Program dopiero zapowiada taką możliwość.

Kurs pokazuje, dzięki filmowi, także instalację modemu (urządzenie, które umożliwia przesłanie informacji między komputerami przez zwykłe linie telefoniczne), uczy, jak kontaktować się z innymi użytkownikami, korzystać z poczty elektronicznej oraz jak dyskutować wirtualnie. Zawiera także słowniczek terminów internetowych, wymienia czasopisma o Sieci i literaturę o niej, którą podam na końcu tego omówienia, ponieważ może się przydać tym, którzy przymierzają się do wykorzystania tego źródła informacji. Dużą pomocą dla najmłodszych może być czytanie wszystkich wiadomości o Internecie przez lektora, z jego usług można, w dowolnej chwili, zrezygnować.

Prosty, i raczej skromny interfejs, pomaga w poruszaniu się po programie oraz umożliwia stopniowe zaznajamianie się z Pajęczyną, nie pozwalając w przyszłości się w niej zgubić. Oczywiście nic nie zastąpi nauki w praktyce, pod okiem doświadczonego internauty, ale kurs multimedialny nie zaszkodzi. Przypominam, że dla żądnych wiedzy o Sieci są także nasze strony o Internecie - Action Net oraz wydawnictwa książkowe, które, szczerze powiedziawszy, wolę. W tym przypadku, moim zdaniem, wydawnictwo multimedialne przegrywa. W każdym bądź razie kurs nie komplikuje sprawy, która jest przecież dla ludzi i nie należy uciekać od zaznajomienia się z nią, czy się jest humanistą, czy osobą odporną na przyswajanie nowych rzeczy, które, na pewno w tym przypadku, mogą okazać się niezbędne. A na zakończenie jeszcze raz James Fallows: "Kultura Internetu sprawiła, że sporej grupie młodych mężczyzn wielkie pieniądze spadły z nieba. Oznacza to również znaczne nagromadzenie męskich zabawek: aut sportowych, prywatnych domowych kin za ćwierć miliona dolarów, prywatnych odrzutowców i jachtów". Co Wy na to? Ja już wiem. Do usłyszenia w Sieci.

Artykuł Jamesa Fallowsa ukazał się w "The New York Review of Books" 16 grudnia 1999 roku. Przedruk w "Gazecie Wyborczej" z 15 stycznia 2000 roku. □

INFO · INFO · INFO

Producent:
Blue Media Sp. z o. o.
Dystrybutor:
Blue Media Sp. z o. o.
Internet:
http://www.blue.pl
Wymagania:
P586, 16 MB RAM, Win 95/98/NT, CDx4
Cena:
49 zł

Oblecane tytuły, poruszające omawianą tematykę:
Internet - Kennedy A., Optimus Pascal
Internet w Polsce - Sokołowski M., Inwestpol
Poczta elektroniczna - Gałka L., Kuchta P., Helikon
Microsoft Internet Explorer 5.0 PL - Nelson, Micon
Internet w firmie - Smyk A., Mikom

Kraina Gnoma Belfegora

Bajeczki multimedialne dla dzieci już nie należą do szczególnych produktów na naszym rynku. Nie wzbudzają zachwytów całkowicie i poprawnie spolszczone gry dla dzieci, choć kiedyś różnie z tym bywało, a rodzic musiał zadowolić się angielskimi wersjami kolorowych produkcji. Polskie firmy wywęszyły niezły interes nie tylko w produkowaniu gier oraz ich dystrybucji, ale również na rynku programów dla dzieci, czego wynikiem jest tworzenie własnych propozycji, przeznaczonych jedynie na nasz rodzimy rynek.

Jaspin

Przyznam, iż od jakiegoś czasu lokalni twórcy zaczęli robić znaczne postępy w kreowaniu programów oraz gier dla dzieci w wieku 6-10 lat. Coraz rzadziej miałam okazję, podczas rutynowych testów, oglądać na ekranie bohomazy oraz podziwiać kolorystykę zaprojektowaną przez stuprocentowego daltonistę. W końcu dotarło do twórców, iż nie wszystkie programy, beznadziejnie kolorowe, wydające nędzne piski z głośnika i od czasu do czasu rozświetlające monitor, nadają się dla dzieci oraz są w stanie zainteresować swych użytkowników.

"Kraina Gnoma Belfegora" należy do grupy gier dla dzieci, stworzonych w całości po polsku, które warto zainstalować i razem ze swą pociechą spróbować rozwiązywać zadania matematyczne sprytnie ukryte w zabawnym świecie. Wprowadzenie do gry przypomina klasyczną bajkę w stylu "za siedmioma górami, za siedmioma rzekami..." i na szczęście jest to jeden z nielicznych elementów zabawy, który warto by było nieco ulepszyć, ułożyć ciekawszą historyjkę wprowadzającą. Głównym zadaniem malca, rozpoczynającego zabawę w krainie Gnoma, jest pokonanie w dalekiej twierdzy na wzgórzu złośliwego Gnoma, który opanował całą krainę Liczylandii i zaczarował wszystkich jej mieszkańców. Biedacy pozbawieni zostali zdolności liczenia, która przeważnie niezbędna jest im w pracy, dlatego podczas wędrówki główny bohater będzie musiał co chwila się zatrzymywać i pomagać napotkanym mieszkańcom w rozwiązywaniu przeróżnych zadań matematycznych. Często poprawne rozwiązanie jakiegoś zadania jest warunkiem przejścia do kolejnego etapu przygody, których w grze niewiele można znaleźć, jednak dla malucha z pewnością będzie to ogromny, bajeczny świat zabawy.

Sterowanie bohaterem - małym chłopcem - odbywa się przy pomocy kursorów widocznych u dołu ekranu, natomiast "włączanie" aktywnych elementów odbywa się poprzez kliknięcie na nich lewym przyciskiem myszy. Obsługa całej zabawy nie powinna sprawić maluchowi żadnych trudności, za wyjątkiem oczywiście momentów, w których przyjdzie rozwiązać jakieś skomplikowane działanie matematyczne, jakich w grze ukrytych jest dużo. Poziom trudności wspomnianych zadań utrzymuje się na poziomie I-III klasy podstawowej i myślę, że wiele matematycznych łamigłówek może sprawić sporo kłopotów małym graczom. Nie należy się tym specjalnie zamartwiać i od razu pędzić maluchowi z pomocą, warto zaobserwować jak sobie poradzi w takiej sytuacji (pozornie dla niego bez wyjścia) i czy w ogóle sobie poradzi. Przyswajanie podstaw matematyki, podczas zabawy w krainie Gnoma, jest znacznie przyjemniejsze od rozwiązywania zwyczajnych, "słupków" matematycznych w szkolnym zeszycie. Przyjemność zabawy, przy jednoczesnym przyswajaniu wiadomości, polega nie tylko na formie nauki (zabawa przy komputerze), ale również na eleganckiej, porządnej oprawie muzycznej oraz graficznej. Estetyczne, kolorowe (lecz nie do przesady), baśniowe krajobrazy, przewijające się przez ekran monitora, zwabią do siebie chyba każdego amatora gier i zabaw komputerowych. Muzyka zmienia się na każdym poziomie przygody, dzięki czemu słuchacz się nie nudzi, a jakość wydobywających się z głośników dźwięków nie zmusza do skorzystania z dobrodziejstw przycisku "power" na głośnikach. Słowem gra edukacyjna spełnia swoje zadanie poprawnie i w przeciwieństwie do niektórych produkcji, z którymi wcześniej miałam styczność, nie odstrasza swoją oprawą merytoryczną czy też audiowizualną. Pomoc w postaci instrukcji obsługi oraz bohaterki Rusałki, ukrytej w grze podpowiadającej, co też należy czynić dalej, nie pozwoli nawet w najtrudniejszych momentach zniechęcić się do zabawy, wręcz przeciwnie zachęca do dalszych, owocnych dla nauki matematyki, eksploracji.

Pozostaje jeszcze kwestia czy użytkownicy, do których gra jest adresowana, podzielą moje zdanie i z ochotą przystąpią do ratowania mieszkańców Liczylandii i zwalczenia złośliwego Gnoma. Jeśli program wygra konkurencję z niedzielną dobranocką, można stwierdzić, iż odniósł spory sukces, a swoje zadanie spełnił w stu zamierzonych procentach. Jeszcze trochę tego typu multimedialnych zabawek dla dzieci powstanie, a telewizja publiczna będzie mogła godzinę 19:00 spokojnie poświęcić na dodatkowy blok programów publicystycznych. Czego oczywiście sobie i dzieciom nie życzę. □

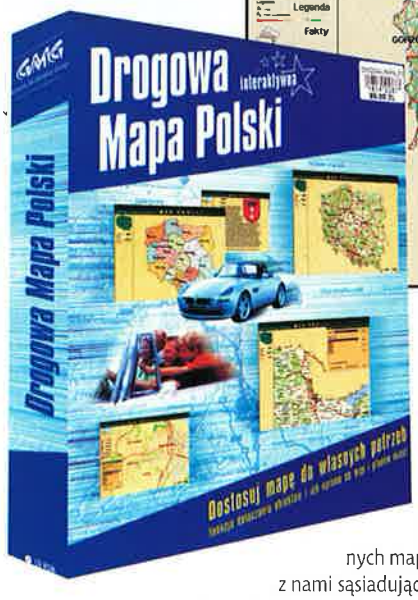
INFO · INFO · INFO

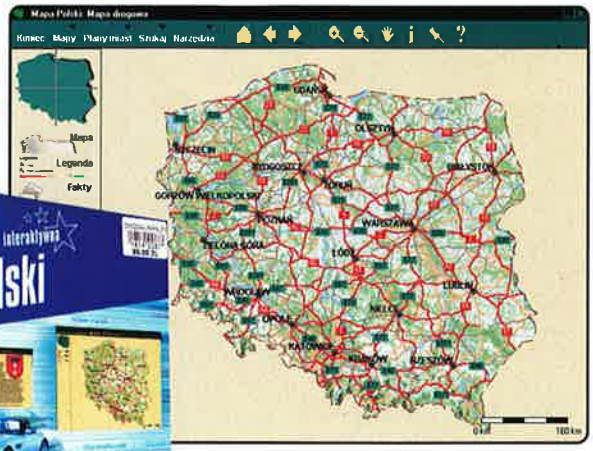
Producent: Techland
Dystrybutor: Techland
Internet: http://www.techland.com
Wymagania: P100, SVGA, 16MB RAM, Win 95/98, CDx4
Cena: brak danych

Drogowa interaktywna Mapa Polski

Komu w drogę, temu czas - przysłowie pszczół mówi. Przed podróżą może jednak najpierw usiądźmy (mówi inne) i spróbujmy się zastanowić, którędy najlepiej jechać, ile kilometrów jest do przebycia i gdzie leży cel naszej podróży. Aby nie pomylić drogi (i nie chodzi tu o tę życiową), potrzebna jest mapa. Chyba że wyznajemy zasadę "wsiąść do pociągu byle jakiego...." Zamiast jednak kartkować i obliczać z linijką w ręku kilometry do pokonania, możemy wykorzystać mapę Polski, przygotowaną na płycie CD-ROM. Ale czy dzięki niej dojedziemy bez przygód (co to za podróż, w której nie dzieje się nic nie przewidzianego), przekonacie się za chwilę.

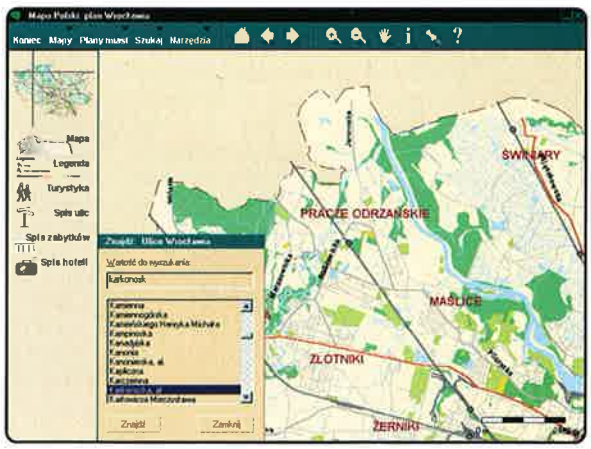
Kazimierz Serwin

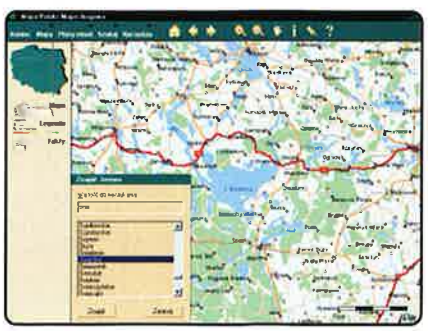




Pamiętam, jak mój nauczyciel historii powiedział kiedyś, w czasach PRL, że, aby być wolnym, potrzebne są radio i samochód, według niego dzięki tym rzeczom można było słuchać, czego się chce i jechać, gdzie się chce. Mnie się wydaje, że obecnie granice wolności znacznie się poszerzyły, mamy paszport, umożliwiający podróż po wielu krajach bez załatwiania zbędnych formalności, telefon komórkowy, internet (w tym wypadku jest to najszybszy środek komunikacji), no i większe możliwości zakupu środka lokomocji. Zatem świat stoi przed nami otworem, ale i ten najbliższy nam też zasługuje na uwagę. Drogi jakie u nas są, każdy dobrze widzi, ale jeżeli chodzi o mapy, to są coraz lepsze i coraz różnorodniejsze. Ba, w rękach trzymam nawet mapę, jak zapewniają autorzy, interaktywną. Właściwie powinienem użyć liczby mnogiej, ponieważ program zawiera mapy: drogową i administracyjną Polski. Do dyspozycji mamy także plany wszystkich miast wojewódzkich z funkcją odnajdywania ulic, hoteli i zabytków. Najbliższa ciału koszula, dlatego sprawdziłem Wrocław. I cóż się okazuje: zamiast ulicy Karkonoskiej, mamy aleję Karkonoską (dobrze, że nie Armii Radzieckiej jak jeszcze nie tak dawno), brakuje najnowszych hoteli, ale za to jest jeszcze, nie istniejąca już, Panorama. Widać zatem, że autorzy programu nietutejsi. Dla wybierających się do np. stolicy Dolnego Śląska, zadbano o informacje na temat historii, zabytków, punktów informacyjnych, teatrów, muzeów, imprez cyklicznych, wszystko okraszone adresami i numerami telefonów. Co jeszcze mamy na krążku? Za pomocą wyszukiwarki odnajdziemy nie tylko miejscowości, ale i jeziora, rzeki, powiaty, województwa. Wydawnictwo zawiera również podstawowe informacje o Polsce, dotyczące m.in. ludności, głównych aglomeracji, narodowości zamieszkujących nasz kraj, religii i ekonomii. Program posiada funkcję dołączania własnych obiektów i ich opisów (pliki HTML i TXT) do map i planów miast. Nas jednak najbardziej interesuje mapa drogowa, bo jesteśmy urodzonymi wagabundami.

Pierwsze, co się rzuca w oczy, to mapa Polski, która jawi się niczym wyspa na oceanie, nie sąsiadująca z żadnym krajem. Przydałoby się, wzorem innych map, aby choć fragmentarycznie zaznaczono państwa z nami sąsiadujące. Zasiadając przed komputerem, miałem nadzieję, że dzięki programowi dowiem się, jak najlepiej i najszybciej dojechać do Szklarskiej Poręby, jako że sezon narciarski w pełni, a serce się rwie. Nic z tego, tej funkcji nie ma. Jest po prostu klasyczna mapa z najważniejszymi drogami i trzeba sobie wybrać odpowiednią trasę samemu. Mniej ważne jezdnie są również, ale już bez odpowiednich numerów czy oznaczeń. Na plus trzeba autorom policzyć możliwość zmierzenia drogi i obliczenia (to już własnoręcznie), ile czasu spędzimy w podróży, choć kto to może przewidzieć. Interfejs nie zachwyca graficznie, ale jest prosty w użyciu i łatwo znaleźć interesujące nas miejsca. W sumie Drogowa mapa Polski nie zachwyca, nie wykorzystuje w pełni możliwości komputera. Poza tym nie można jej zabrać w trasę, chyba że ktoś posiada notebooka. Ja jednak wybieram się w prawdziwą podróż, a nie tą wirtualną. Niemniej życzę szerokiej drogi - z taką czy inną mapą. □



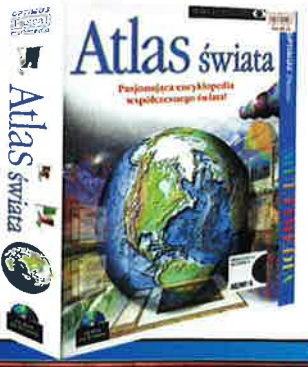


INFO · INFO · INFO

Producent:
Gdańsk Multimedia Group 2000
Dystrybutor:
www.gmg.com.pl
Wymagania:
Win 95/98, 16 MB RAM, 8x CD-ROM
Cena:
99 zł

INFO · INFO · INFO

Atlas Świata



Atlasowi, według mitologii greckiej tytanowi skazanemu przez Zeusa na podtrzymanie sklepienia niebieskiego, późniejsza wersja mitu przypisała zadanie dźwigania na barkach całej kuli ziemskiej. Słusznie zatem jego imię wydało się najstosowniejsze, by przypominać ludziom o tym, że życie i kultura opierają się na znajomości świata. Autorami jednego z pierwszych w czasach nowożytnych zbiorów kartograficznych byli pod koniec XVI wieku Gerhard Merkator i jego syn. Wiek XVI w decydujący sposób przyczynił się do powiększenia tej wiedzy, rozszerzając ją o informacje na temat nowych lądów i nieznanych dotąd szlaków. Następne stulecia zaś, a w szczególności ostatnie dziesięciolecie, ogromnie przyspieszyły rozwój wiedzy o świecie, dzięki technicznym możliwościom zdobywania najnowszych danych i nowym sposobom ich przekazywania. Rolę tę świetnie spełnia multimedialny Atlas Świata.

Kazimierz Serwin

Niewiele jest książek równie fascynujących czy pouczających co dobry atlas, który łączy w sobie szczegółowe mapy oraz ciekawe statystyki i wyjaśnienia, jak Ziemia rozwijała się od momentu powstania. Ale czy atlas na CD-ROMie może lepiej i bardziej szczegółowo zaprezentować te informacje niż jego drukowany odpowiednik?

Pod wieloma względami może to osiągnąć, dzięki takim dodatkom, jak wideo, zdjęcia i dźwięki oraz zastosowaniu dynamicznych połączeń między różnymi rodzajami informacji. Posługując się tradycyjnym atlasem, musiałbyś spojrzeć na stronę z mapą, odszukać odpowiednią stronę ze statystykami, a potem przewrócić jeszcze wiele kartek, żeby trafić do działu geografii fizycznej danego obszaru. Natomiast w przypadku atlasu na CD-ROMie wystarczy kilka kliknięć myszką, a wszystkie te informacje powinny pojawić się na ekranie w miarę, jak stawiasz coraz to nowe pytania. Otrzymasz m.in. sekwencje wideo czy kilka dźwięków dla osłody.

Program obecnie prezentowany nie jest jedynym tego typu wydawnictwem do wyboru. W numerze styczniowym omówiliśmy Encarta World Atlas, firmy Microsoft, który uchodzi za najlepszą multimedialną pozycję na rynku. Zasadnicze informacje są najwyższej jakości. W wyraźnych mapach można powiększyć dowolny fragment, aby zobaczyć więcej szczegółów. Jednak i ten atlas nie jest wolny od niedoskonałości i błędów, że wspomnę chociażby interfejs osadzony na Internet Explorerze (zainteresowanych odsyłam do poprzedniego numeru CD-Action), który działa za wolno. Z innych programów należy wymienić Wielki Multimedialny Atlas Świata wydany przez Polskie Przedsiębiorstwo Wydawnictw Kartograficznych oraz Atlas Świata firmy Cartall.

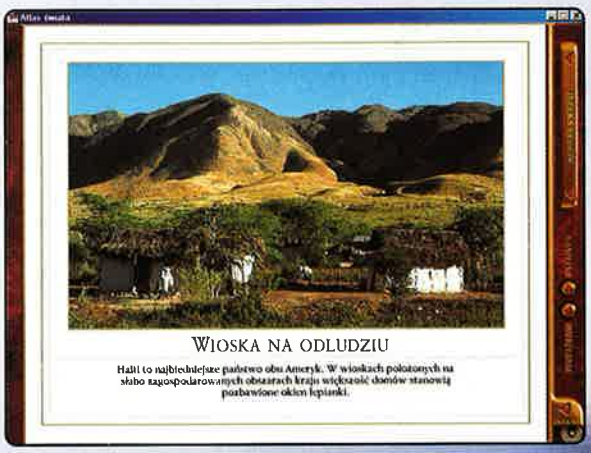
W Atlasie Świata do wyboru mamy mapy fizyczną lub polityczną (w tym wypadku fizyczną).

U góry:
Przesuwanie kursorem po globie płaskiej mapie powoduje podświetlanie poszczególnych państw i pojawienie się ich nazw.

Dzisiaj jednak na wędrówkę po świecie wybierzmy się z aplikacją Optimusa. Do wyboru mamy mapy fizyczną i polityczną, a dla nocnych marków Ziemię Nocą, widzianą z kosmosu. Przesuwanie kursorem po globie lub płaskiej mapie powoduje podświetlenie zarysów poszczególnych państw i pojawienie się ich nazw. Po kliknięciu możemy przenieść się na główny ekran danego kraju, zawierający jego ogólną charakterystykę oraz kilka dodatkowych opcji. Mapę państwa można powiększyć, ale raczej nie próbujmy odnaleźć na niej wsi czy mniejszych miejscowości, możemy za to zmierzyć odległości przynajmniej między tymi większymi. Z dodatkowych opcji należy wymienić możliwość poszerzenia wiedzy z zakresu m.in.: ludności, klimatu, gospodarki, zasobów naturalnych, polityki, mediów, obronności; mamy także kalendarium z najważniejszymi datami z historii danego państwa. W przedstawieniu tychże zagadnień pomagają teksty, wykresy i tabele. Nie ma jednak informacji dotyczących nawet największych miast.

A co autorzy wybrali, oprócz informacji, żeby pokazać Polskę, bo jest to przecież atlas multimedialny? Oprócz wspomnianych wiadomości, mamy jeszcze trzy zdjęcia: Morza Bałtyckiego, Warszawy i Beskidu Żywieckiego. Jak to z wyborami bywa, nie zawsze są one najszczęśliwsze. Ale mogło być gorzej. Bo weźmy na przykład taką Rosję, największy pod względem wielkości kraj świata. Autorzy zilustrowali to wielkie państwo zdjęciem Cerkwi Wasyla Błogosławionego znajdującej się w Moskwie. Dla porównania udajmy się do Stanów Zjednoczonych przez Alaskę (dawne terytorium Rosji odsprzedane USA), a nie jest to trudne, bo mamy do tego celu wyszukiwarkę. Tu sytuacja przedstawia się dużo lepiej, do zobaczenia jest zdjęcie Nowego Jorku oraz dwa filmy dotyczące krajobrazu naturalnego i miejskiego, wzbogacone informacjami czytanymi przez lektora. W tym zestawieniu Polska wypada całkiem nieźle, nie zmienia to jednak faktu, że jest tego mało. Niemniej atlas zawiera ponad dwieście kolorowych zdjęć (momentami bajecznych), 26 filmów i 8 trójwymiarowych animacji. Wszystko to ogląda się z dużą przyjemnością. Filmy dotyczą m.in. hodowli owiec w Argentynie, piramid w Egipcie, Paryża, Aten i świąt w Hiszpanii. Jak widać są bardzo różnorodne, a tematyka czasami bywa zaskakująca. Chcąc odnaleźć dane miasto, również korzystamy z wyszukiwarki, następnie jest ono pokazane za pomocą pulsującego punktu. Bez biura podróży możemy wybrać się w Niezwykłe Podróże, mianem tym określili autorzy programu wspomniane osiem animacji, m.in. do Afryki, Azji, Japonii, Stanów Zjednoczonych. Dzięki tym wirtualnym, trójwymiarowym wędrówkom ujrzymy także Andy i rzeki Europy.

Do niewątpliwych plusów aplikacji muszę zaliczyć możliwość porównania danych, np. dotyczących przestępczości. Atlas Świata zawiera także słownik organizacji międzynarodowych, takich jak np.: CEFTA (Środkowoeuropejskie Porozumienie o Wolnym Handlu) czy EBOiR (Europejski Bank Odbudowy i Rozwoju). W słowniku można znaleźć podstawowe informacje dotyczące ich roku założenia, członków i celów działania.



INFO · INFO · INFO

Producent:
Optimus Pascal SA
Dystrybutor:
Optimus Pascal SA
Internet:
http://www.opm.pl
Wymagania:
Win 95/98, P 200 MHz MMX, 32 MB RAM, CD-ROM x 16
Cena:
169 zł

O powodzeniu atlasu multimedialnego decyduje także, a może przede wszystkim, interfejs, jego prostota działania i kształt graficzny. W tym wypadku można powiedzieć, że jest łatwy w obsłudze i przyjemny dla oka.

Spróbujmy jednak porównać atlas na CD-ROMie z jego drukowanym odpowiednikiem i to nie byle jakim, bo chodzi o Atlas encyklopedyczny PWN. Wydawnictwo to zawiera ponad sto ilustrowanych stron, które w sposób poglądowy przedstawiają: Ziemię we Wszechświecie, budowę i rzeźbę jej powierzchni, życie na Ziemi, różnorodność form życia. Jest jeszcze część wprowadzająca do astronomii, i nauki o oceanach oraz rzecz jasna mapy świata - fizyczna, polityczna, oceanów i stref czasowych. Porównanie wydaje się potrzebne, ponieważ cena obu jest porównywalna, chociaż czy można w ogóle mówić o wyższości świąt wielkanocnych nad świętami Bożego Narodzenia... Według mnie, pod względem edytorskim i zasobu informacji, lepiej wypada atlas klasyczny, jednak ten multimedialny może być świetnym jego uzupełnieniem, choć w niektórych wypadkach przewyższa swój drukowany odpowiednik, że wspomnę chociażby łatwość wyszukiwania koniecznych informacji dzięki hipertekstowi. Można powiedzieć, że świat czeka na kliknięcie myszką.

Niewątpliwie, dzięki obu atlasom możesz go poznać, nie opuszczając swego przytulnego domu! Dobre i to, w myśl zasady, że jak się nie ma, co się lubi, to się lubi, co się ma. □

Zwariowany czarodziej

Witam w świecie Szalonego Czarodzieja, czyli zagadce zaginionego chłopca. Spotkasz tu Don Myszona, Muszkę Florę, psa Harolda, Szalonego Czarodzieja oraz jego kota. Możesz też natknąć się na ducha, który pomoże Ci rozwiązać zagadkę zaginionego chłopca. Czeka na Ciebie poważne zadanie do wykonania, a na swej drodze spotkasz wiele pomniejszych gier, w których możesz dowieść swoich umiejętności. Niektóre wymagają sprawności w operowaniu myszą, inne ruszenia głową.. Jeśli uda ci się przejść jedną grę, będzie czekała na ciebie następna trudniejsza. Przenieśmy się zatem do jednego z wielu domków na przedmieściach, w którym dzieje się coś dziwnego....

Miłosz Serwin

Danny oraz jego rodzice przeprowadzili się do domu starego, zrzędliwego wujka. Za młodu wujek był cenionym sztukmistrzem, popisującym się swoimi sztuczkami na całym świecie. Ale z wiekiem jego pamięć stawała się coraz słabsza i kolejne przedstawienia kończyły się kompromitacją. Publiczność przestała go podziwiać, a on sam wycofał się do podziemi swojego domu i mrocznych zakamarków swojej duszy. Rozpoczął naukę pradawnej wiedzy czarnoksięskiej w nadziei, że siły nadprzyrodzone pomogą przywrócić mu reputację. Należy dodać, że nie znosi żadnego towarzystwa, z wyjątkiem swojego kota. Aż tu nagle, a co nagle to po diable... Wraz z wprowadzeniem się rodziny, cały dom ożywa. Szczególnie Danny, który biega po domu z piłką i ciągnie kota za ogon, denerwując wujka... a to bardzo ryzykowna rzecz, denerwować kogoś, kto posiada moce magiczne. Może się wtedy zamienić w..... Szalonego Czarodzieja.

Kiedy wpadasz odwiedzić chłopca, jego zrzędliwy wujek zatrzaskuje Ci drzwi przed nosem! Okazuje się, że Danny zniknął, i to na pewno ten jego wujek jest tego przyczyną. Na szczęście zaginiony chłopiec ma do pomocy w kłopotach czworo wyjątkowych przyjaciół: czarującego Don Myszona, śliczną Muszkę Florę, dowcipnego psa Harolda i - co najważniejsze - Ciebie.

Podczas zabawy możesz wcielić się w jedną z tych postaci. Każda z nich ma swój własny charakterek, dzięki czemu żadna gra nie toczy się w taki sam sposób i za każdym razem jest coś ciekawego do odkrycia. Nasi bohaterowie mają swoje własne spojrzenie na świat i wszystko widzą inaczej. Aby więc wyjaśnić zagadkę tego, co naprawdę dzieje się w żółtym domu, musisz wykorzystać zdolności każdej z postaci.

Wróćmy jednak do akcji. Teraz, kiedy wchodzisz do tego domu, sprawy nie wyglądają tak, jak powinny. Cała sytuacja wymaga naprawienia. Gdzie się podział Danny? Gdzie jest królik? Gra zawiera wciągającą i dowcipną fabułę. A wszystko, jak to w bajkach (nawet tych kryminalnych), kończy się Happy Endem.

Poszukiwanie zaginionych to jednak nie jedyne zadanie dla Ciebie, do wykonania jest 25 minigier. Czy uda Ci się uratować księżniczkę przed smokiem? Czy uratujesz Florę przed muchożernymi roślinami w kuchni? Czy pomożesz psu Haroldowi skleić stłuczoną wazę? A wypada dodać, że to on, przez swoją nieuwagę, ją stłukł. Samo klejenie wymaga skupienia i przypomina nieco puzzle. Jeśli po tych wszystkich przygodach będziesz chciał odpocząć, możesz sobie pograć na pianinie ulubioną melodię z gry albo pokolorować książeczkę (wzorki do kolorowania możesz sobie także wydrukować). Tak więc, jak widzisz, Zwariowany Czarodziej naszpikowany jest pobocznymi przygodami, wydarzeniami równoległymi, a nawet rozmaitymi zakończeniami. Oto przykłady, bardziej dowcipne, tego, co będziesz musiał zrobić. Koty i psy - kot usiłuje nasiusiać do kosza z praniem, a my nie możemy na to pozwolić, prawda? Trzeba go złapać, ale ostrożnie, nie rozbijąc niczego po drodze. Keczup - dopraw bezczelną kiełbaskę odrobiną keczupu, zanim zniknie! I jeszcze jedna zabawa: Kurz i sny - czarodziej wsysa sny do odkurzacza! Możesz uratować sny, klikając na nich, ale jeżeli kliknięsz na drobince kurzu, będziesz musiał kichnąć i usłyszy Cię Czarodziej.

Poziom trudności gry automatycznie dopasowuje się do indywidualnych umiejętności gracza. Może on mieć zarówno 6 lat, jak i trzydzieści, a może i więcej.

Na uwagę zasługuje także 13 zabawnych piosenek, ręcznie rysowane scenerie, a także świetne animacje. Ba, w myśl zasady dla każdego coś dobrego, a to może być rzeczywiście dobre, w grze możemy znaleźć również przepis na Naleśnika ducha, ale jest on jak najbardziej dla ciała. Spolszczone dialogi są bez zarzutu, może czasami przesadzono, bo zdarzają się takie wypowiedzi: "Na miłość boską, idź do diabła". Na usprawiedliwienie dodam, że dochodzi do takich stwierdzeń w wyjątkowych sytuacjach. Cóż, wtedy nerwy ponoszą.

Nie ma potrzeby instalowania gry na twardym dysku. Wystarczy włożyć płytę z grą do napędu CD-ROM i przenosimy się do żółtego domu, w którym tylko z pozoru nic się nie dzieje.... □

INFO · INFO · INFO

Producent: Savannach

Dystrybutor: CODA S.M.G Polska (022) 826 33 11

Internet: http://www.MadMagician.com

Wymagania: Win 3.11 lub W95/98, 8 Mb RAM, Procesor: 486 50 Mhz

Cena: brak danych

Multimedialny poczet

Wśród prezentowanych na łamach CDA programów edukacyjnych i encyklopedycznych, większość tytułów charakteryzuje relatywnie wysoka cena, która zazwyczaj przekracza 100 złotych. Ponieważ jednak publikacje tego typu mogą służyć przez wiele lat, ich cena jest niejako uprawomocniona. Oczywiście koszty, jakie ponosimy przy zakupie, to również wartość pracy, którą należało wykonać, aby móc zaprezentować dobrej klasy program, a także wysokie marże dla dystrybutorów i sklepów. W konsekwencji zarówno programy, jak i gry często są za drogie na kieszeń przeciętnego użytkownika. Nowe inicjatywy, które mają zmienić ten stan (ot choćby postawa firmy TopWare) częściowo poprawiają sytuację, jednak w wypadku programów multimedialnych jak dotąd niewiele się zmieniło.

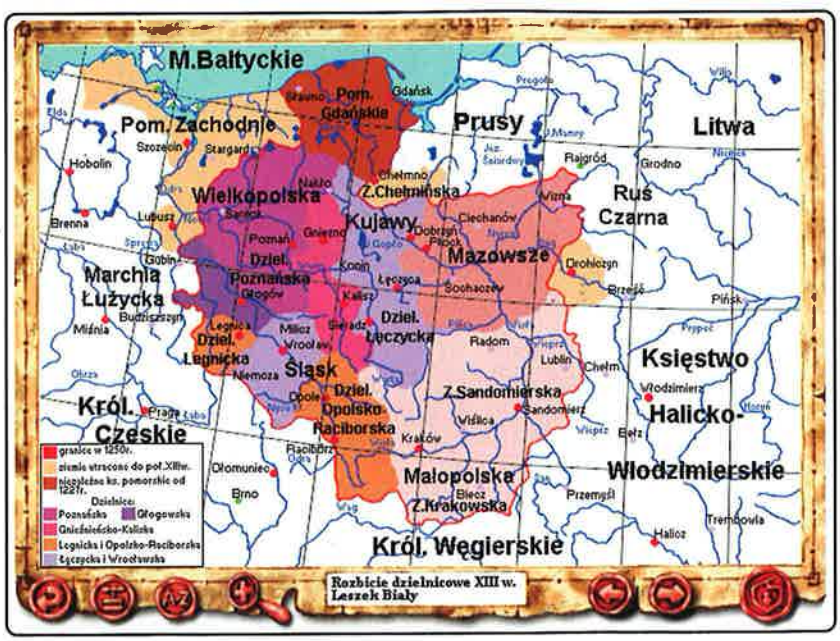
Andrzej Sitek

Okazuje się jednak, że również programy mogą być sprzedawane wyjątkowo tanio. Do grona aplikacji, których opracowaniu, zawartości i prezentacji nie można wiele zarzucić, a jednocześnie jest to produkt tani, należy zaliczyć "Multimedialny poczet władców polskich", warszawskiej firmy Infomedia. Cena programu wynosi zaledwie 24.95 zł!
Aby móc zaproponować tak atrakcyjną cenę musiano m.in. zrezygnować ze sprzedaży w sieciach sklepów komputerowych na rzecz kiosków prasowych. Program Infomedii dostępny będzie bez pudełka, a za to z instrukcją wraz z poradnikiem dydaktycznym oraz opracowaniem z ciekawymi, dodatkowymi informacjami odnośnie polskich władców.

Program stanowi kompendium wiedzy na temat królów polskich i historii Polski na przestrzeni pierwszych 800 lat jej istnienia. Świetnie opracowany materiał merytoryczny, prezentowany w formie encyklopedycznej i oprawiony w interesującą grafikę zajmuję jedną płytkę CD ROM. Program nie instaluje się na twardym dysku, lecz jest uruchamiany bezpośrednio z płyty. Oszczędza to nam miejsca na dysku, ale jednocześnie zmusza każdorazowo do umieszczania płyty CD w napędzie (co jest obecnie typowym zabezpieczeniem antypirackim). Po uruchomieniu programu, trafiamy do głównego menu z poziomu którego możemy uaktywnić poszczególne jego działy.
Użytkownik może wybrać dowolnego króla z dynastii Piastów, Jagiellonów czy też władców elekcyjnych. Wystarczy kliknąć na symboliczny herb, który jest odnośnikiem do danej linii dynastycznej lub też wybrać ilustrację z portretem władcy, co zaprowadzi nas bezpośrednio na stronę z jego życiorysem i paletą dodatkowych danych. Z poziomu głównego menu możemy także sięgnąć do spisów indeksujących zawartość płyty (ikonka "A-Z"). Obok spisu chronologicznego władców jest też spis filmów, animacji, fotografii, tematów dodatkowych i map (o czym jeszcze za chwilę).

W programie zamieszczono w sumie 46 biogramów władców, ilustrowanych każdorazowo portretami pędzla Jana Matejki i Marcellego Bacciarellego. Informacje, które znajdziemy w programie są dokładne i wyczerpujące, nawet mało znane fakty z życia i działalności królów polskich znalazły się w komputerowym opracowaniu. Interesującym pomysłem jest również wprowadzenie działu Ciekawostki, gdzie użytkownik znajdzie informacje o charakterze anegdotycznym, czy też dotyczące legendy herbowej itd. W biogramie władcy mogą się znaleźć trzy rodzaje odnośników hipertekstowych. Łącza są wyróżnione trzema kolorami, dzięki czemu użytkownik od razu wie czy odnośnik przekieruje go do materiałów tekstowych, zdjęciowych, czy też do animacji. Pod oknem tekstowym z życiorysem władcy, umieszczono przyciski służące do wyboru dodatkowych opcji.
Ikonka "Więcej faktów" wyświetla listę tematów dodatkowych, związanych bezpośrednio z postacią władcy. Warto wspomnieć, że w programie umieszczono blisko 200 specjalnych, wzbogacających prezentowany materiał, tematów omawiających historię Polski.
Kolejna ikonka; "Kalendarium" udostępni odbiorcy chronologiczny spis wydarzeń w Polsce i Europie w okresie życia władcy. Jest to świetny pomysł, który ułatwia naukę, umożliwia pewne odniesienie do ważnych wydarzeń, faktów historycznych, które zaistniały w trakcie życia władcy. Dla uczącego się, czy też po prostu zapoznającego z tematem użytkownika, ma to o tyle istotne znacznie, że wiążąc pewne istotne fakty w pamięci, łatwiej jest je zapamiętać i później umiejscowić w odpowiednim czasie. Każdy kto uczył się historii, zna zresztą wartość tego typu porównań.
Następna ikona; "Drzewo genealogiczne" wyświetla wywód przodków władcy. Jest to kolejna opcja, która pozwala uporać się w stosunkowo prosty sposób z chronologią i usystematyzować przyswajane

U dołu:
Obok władcy, każdorazowo możemy zobaczyć aktualną mapę Polski za jego panowania



królów polskich

informację. Warto również zaznaczyć, że tego typu opracowania nie znajdziemy w żadnym z podręczników szkolnych, drzewo genealogiczne każdego z władców piastowskich i jagiellońskich zostało samodzielnie opracowane przez twórców programu. Dodam jeszcze tylko, że analogiczną genealogię, lecz dotyczącą całej dynastii zamieszczono w rozdziale tematycznym, a ponadto możemy w każdej chwili ją wydrukować.

Dla osób, które chciałyby jeszcze pogłębić swoją wiedzę lub są po prostu ciekawe materiałów źródłowych, na podstawie których opracowano teksty w programie, umieszczono dokładną bibliografię, wykaz tytułów, do których możemy sięgnąć.

Oprócz bogatych opracowań tekstowych w programie znajdują się również inne, niezwykle interesujące dane. Do każdego władcy dostępna jest również precyzyjna mapa, ilustrująca zmiany terytorialne Polski za jego panowania. Mapkę możemy powiększyć, wydrukować czy też nałożyć na nią kontury współczesnych granic państwa. Interesującą ciekawostką jest również to, że zieloną linią zostało zaznaczone terytorium dziedziczone przez władcę, zaś czerwoną granica w chwili śmierci lub abdykacji. Trzeba również wspomnieć, że oprócz spisów alfabetycznych lub chronologicznych w programie umieszczono indeks geograficzny (ikonka z "różą wiatrów"), dzięki któremu odbiorca dokonuje wyboru ilustracji bezpośrednio z mapy Polski. Tych ilustracji i zdjęć jest w sumie ponad 300. Około 100 użyto jako ilustracje tematów, natomiast 200 jest dostępnych dodatkowo przez indeks zdjęć. Równocześnie, w bazie programu znajduje się również 14 animacji komputerowych ilustrujących ważne bitwy, procesy historyczne, a także 14 filmów z miejsc szczególnie ważnych dla historii kraju.

Zarówno materiał filmowy, jak i zdjęciowy został opracowany bardzo starannie. Twórcy aplikacji wzięli pod uwagę, że użytkownik nie będzie raczej oglądał wszystkich filmów jak leci, po kolei, lecz uruchomi je jako pewne rozwinięcie, uzupełnienie tematu. Dlatego też po obejrzeniu filmu lub animacji zostaniemy przeniesieni do okna głównego tematu, a nie do indeksu z filmami. Jest to bardzo wygodne rozwiązanie, które podnosi komfort i wygodę pracy. Nieco inaczej jest z folderem zdjęć. Zazwyczaj oglądamy ich kilka, dlatego w tym wypadku trafiamy ponownie od indeksu materiału zdjęciowego.

Pracę, korzystanie z zasobów programu ułatwia również zaimplementowany mechanizm zapamiętywania kolejnych czynności użytkownika, dzięki któremu w każdej chwili możemy cofnąć się do poprzedniego tematu. Ilość kroków jest praktycznie nieograniczona - ta wygodna opcja to kolejny drobny, lecz istotny szczegół przesądzający o wygodzie pracy. Ogólnie, interfejs użytkownika jest wyjątkowo przemyślany i łatwy w obsłudze. Potężna baza informacji została skonstruowana w taki sposób, że praktycznie z każdego miejsca możemy błyskawicznie dotrzeć do określonych informacji. Jest to wręcz automatyczna czynność, która nie wymaga studiowania konstrukcji aplikacji.

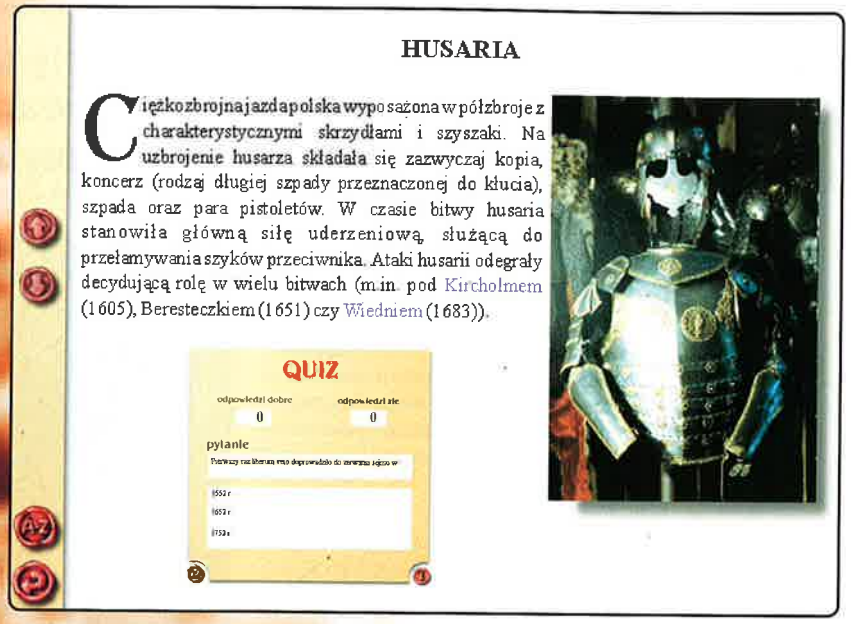
Ostatnim elementem programu, który będzie na pewno cennym dodatkiem dla uczniów jest Quiz, który pozwala sprawdzić wiedzę nabytą podczas prac z programem. Za każdym razem losowane jest 10 pytań z 200 dotyczących historii Polski. W trakcie trwania Quizu dostępna jest opcja pomocy (wyświetla informacje niezbędne do udzielenia poprawnej odpowiedzi).

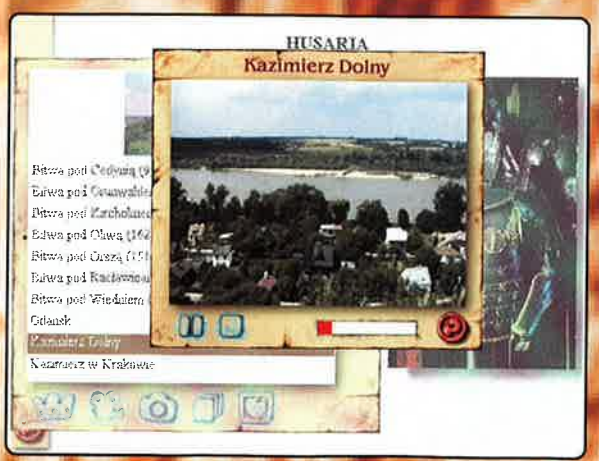
Ocena w Quizie jest podawana w procentach, co jest chyba najobiektywniejszą metodą podsumowania zakresu zdobytej wiedzy.

"Multimedialny poczet królów polskich" zaskakuje przede wszystkim wyczerpującym, rzetelnym opracowaniem tematu. Program będzie niezwykle przydatną pomocą dla uczniów szkół podstawowych i średnich. Przy okazji warto chyba wspomnieć, że prace nad programem (które trwały niemal dwa lata) w dużej mierze wykonali pracownicy naukowi Uniwersytetu Warszawskiego, a "Multimedialny poczet królów polskich" uzyskał bardzo pozytywną ocenę w MEN i został wpisany do zalecanych środków dydaktycznych dla szkół.

Zgrabna i przejrzysta struktura programu współgra z ciekawą realizacją graficzną projektu. Szkoda odrobinkę, że nie pomyślano o jakimś tle muzycznym, jednak w żadnym wypadku nie przesądza to o wartości programu.

"Multimedialny poczet królów polskich" to wyjątkowa pozycja, program, który warto kupić nawet wówczas, gdy szkołę średnią mamy już dawno za sobą. Przede wszystkim bowiem jest to fascynujący przewodnik po życiorysach ludzi, dzięki którym mieszkamy teraz w państwie, które zwiemy Polską. □





U góry:
Interesujące materiały zdjęciowe i filmowe urozmaicają opracowania tekstowe.

INFO · INFO · INFO

Producent:
Wydawnictwo Infomedia
Dystrybutor:
Wydawnictwo Infomedia
Internet:
http://www.poczetkrolow.pl
Wymagania:
486DX 8 MB RAM CD ROM 2
Windows 95, 98
Cena:
24.95 zł

Rysowanie, malowanie ...

Różnice pomiędzy programami rysunkowymi i malarskimi

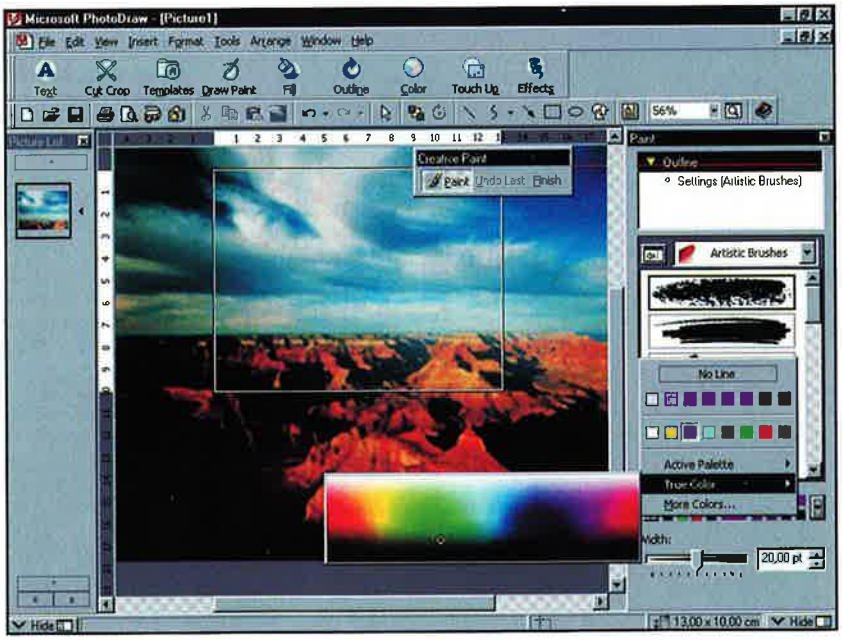
Najważniejszą chyba kwestią, przy omawianiu grafiki komputerowej, jest podstawowe rozróżnienie na grafikę bitmapową i wektorową. W skrócie, bitmapy stworzone są z tysięcy drobnych kropek, czyli pikseli, podczas gdy obrazki wektorowe są wykonane z oddzielnych kształtów, które można dowolnie przesuwać, zmieniać ich wielkość i formę. Ale kwestia grafiki komputerowej nie sprowadza się jedynie do edycji obrazków. Wielu twórców wykorzystuje do wykonania swoich prac od podstaw albo wektorowe programy rysunkowe, albo bitmapowe programy malarskie.

Jak działają programy rysunkowe?

Na pierwszy rzut oka mogą wydawać się skomplikowane, ale w istocie są one bardzo proste. Zamiast wykonywania modeli z pikseli, wykorzystują matematykę (ukrytą za widocznymi na ekranie procesami), aby określać kształty. A zatem jeśli rysujesz okrąg i zdecydujesz, że powinien on być większy, program może go swobodnie przeskalować. Możesz wypełnić swój okrąg danym kolorem, a jeśli się rozmyślisz - wykorzystać inną barwę lub pozostawić go przejrzystym. Jego krawędzie również mogą mieć różną grubość i kolory. Jeśli okaże się, że tak naprawdę nie chciałeś rysować okręgu, tylko elipsę czy też coś na kształt zgniecionego ziarna fasoli, czy też pomarszczonej skorupy fistaszka, możesz wykorzystać odpowiednią "podmianę" i osiągnąć pożądany efekt. Program przechowuje wszystkie dane o twoich kształtach w postaci formuł matematycznych. Nie ma nic do czynienia z pikselami (poza tym, że używa ich, aby wyświetlać obraz na twoim monitorze), a zatem nie ma się co martwić o rozdzielczość, dobranie odpowiedniej wielkości twojego obrazka czy dokonanie zmian, których później nie da się odwrócić.

Dzisiejsze programy rysunkowe są bardzo zaawansowane. Można przy ich pomocy tworzyć szczegółowe ilustracje, szkice czy diagramy, jak i prostsze logo, piktogramy i inne prace tego typu. A ponieważ rysunki są wykonane z modeli, a nie z tysięcy pikseli, rozmiary plików są zwykle znacznie mniejsze. Jednak minusem programów rysunkowych jest to, że rezultat ich pracy wygląda dość sztucznie. I mimo że niektóre aplikacje

Na pierwszy rzut oka mogą wydawać się skomplikowane, ale w istocie są one bardzo proste. Zamiast wykonywania modeli z pikseli, wykorzystują tu matematykę (ukrytą za widocznymi na ekranie procesami), aby określać kształty.



Aplikacja PhotoDraw 2000 Microsoftu łączy w sobie rysunkowe i malarskie narzędzia z całą gamą profesjonalnych efektów projektowych.

Podstawy

Malowane - rysowane

Programy malarskie umożliwiają ci wypełnienie siatki lub płótna za pomocą drobnych kolorowych kropek, podczas gdy programy rysunkowe wykorzystują obliczenia matematyczne do rysowania linii i kształtów. Programy służące do edycji fotografii należą do grupy programów malarskich.

Węzły

Programy rysunkowe tworzą kształty z wykorzystaniem węzłów. Kontrolują one nachylenie i kierunek krzywych, linii, a także narożników, z których złożony jest dany obiekt. Kiedy znajdujesz się w trybie edycji, węzły są reprezentowane przez małe czarne kropki lub kwadraty, znajdujące się na końcach krzywej - złożone kształty będą posiadać wiele węzłów, natomiast prostsze mogą mieć ich zaledwie kilka. Każdy węzeł może być przemieszczany, co zaowocuje zmianą kształtu i położenia edytowanego obiektu.

Jeżeli zaznaczysz węzeł, który chcesz ruszyć, zobaczysz parę "uchwytów" po której ze stron (w zależności od typu węzła). Możesz nimi regulować nachylenie i kształt krzywych dochodzących do węzła. Istnieje kilka rodzajów węzłów. Węzeł symetryczny tworzy bardzo regularną krzywą, natomiast węzeł gładki pozwala ustawić znacznie większą krzywiznę z jednej strony węzła niż z drugiej. Węzły narożne umożliwiają tworzenie ostrych rogów, a nie gładkich krzywych. Wszystko to nazywa się krzywymi Beziera. Węzły mogą zmieniać swój rodzaj podczas edycji kształtu. Możliwe jest także dodawanie i usuwanie węzłów, co pozwoli osiągnąć dokładnie zamierzony kształt. Wszystko to może zabierać bardzo wiele czasu, ale ten poziom kontroli oznacza, że można tworzyć niezwykle precyzyjne, szczegółowe i dokładne ilustracje. Programy CAD (Computer-Aided Design) są bardzo drogą odmianą tego typu oprogramowania, używaną przez inżynierów.

Podstawowymi elementami, z których składają się zarówno te najprostsze, jak i bardzo złożone ilustracje to możliwe do edytowania kształty. Są one wyznaczone przez węzły, których przenoszenie i dostosowywanie oznacza modyfikację modeli.

Jak to zrobić?

Stworzyć obraz

1. Tutaj posługujemy się narzędziami Beziera programu rysunkowego, aby wykonać taką sylwetkę bambusa, która ma pojawić się na pierwszym planie naszego dzieła. Ponieważ kształty są oparte na wektorach, możemy dowolnie zmieniać zakrzywienia, kąty i rozmiary, aż będziemy usatysfakcjonowani z rezultatu.

2. Program rysunkowy nie sprawdza się, gdy chcemy użyć złożonych efektów cieniowania, ale delikatne przejście z jednego koloru do drugiego na niebie, które widać na obrazku można łatwo określić, posługując się standardowymi narzędziami gradientowymi naszej aplikacji.

3. Do wykonania naszego dzieła wykorzystaliśmy program Expression z Metacreations. Umożliwia on nam zastosowanie do naszych modeli pociągnięć, takich jak w przypadku prawdziwego malowanego obrazu. Można je edytować i dostosowywać nawet po zakończeniu prac. Tutaj widzimy efekt w postaci "malowanego" tła, na które składają się góry i mgła.

4. Chcemy wykorzystać teraz nasz obraz na stronie internetowej. Jednak oznacza to, że powinien on być zachowany w formacie JPEG lub GIF, a nie jako rysunek. Nie ma problemu. Tak jak w przypadku wielu innych programów rysunkowych, tutaj możemy eksportować wersje bitmapowe o dowolnym rozmiarze.

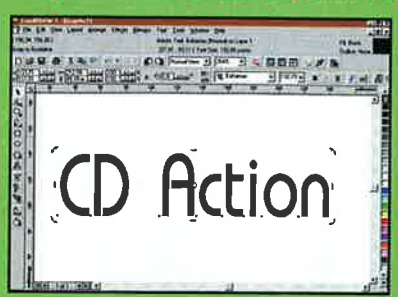
rysunkowe starają się naśladować naturalne media, takie jak kredki, węgiel, farby olejne czy akwarele, to skomplikowane efekty cieniowania, które możesz osiągnąć za pomocą pociągnięć pędzlem są po prostu tym, czego tego typu aplikacje prawdopodobnie nigdy nie będą mogły zaproponować.

Jak działają programy malarskie?

I właśnie w tym miejscu pojawia się konieczność skorzystania z usług programów malarskich. Programy rysunkowe wystarczają w przypadku prostszych efektów cieniowania, ale do tworzenia grafik naśladujących rzeczywistość lub wyglądających jak namalowane obrazy potrzebował będziesz programu malarskiego. Kiedyś nie było zbyt wielkiej różnicy pomiędzy programami malarskimi a edytorami fotografii - obydwa opierały się na grafice bitmapowej, i taki stan rzeczy wszystkim pasował. Jednak dziś wszystko to się zmieniło. Z jednej strony posiadamy ścisłe edytory obrazków, takie jak Adobe Photoshop, w których opcje malarskie są ograniczone. Z drugiej, istnieją typowe programy malarskie, na przykład Painter z Metacreations, które są zaprojektowane specjalnie do naśladowania prawdziwych materiałów artystycznych i gdzie edytowanie fotografii jest drugorzędną aktywnością. Programy malarskie z tych, które mamy obecnie na rynku znacznie różnią się od tych wczesnych prototypów, w których po prostu rozmazywałeś piksele po ekranie w jednolitych porcjach barw. Dziś można już malować na ekranie przy pomocy rzeczywiście oszałamiających akwareli, kredek, mazaków i mnóstwa innych środków. Fakt, że pracujesz na bitmapach ma swoje zalety - przede wszystkim w rzeczywistości nie uda ci się zrobić wiele z tym, co namalowałeś przy pomocy pędzla, gdy już to zrobisz; tymczasem wiele programów malarskich pozwala ci pracować na warstwach, dzięki czemu możesz tworzyć subtelne montaże lub jedynie wtapiać efekty malarskie w tło, gdy nabierzesz przekonania, że dobrze je wykorzystałeś. Większość programów malarskich działa w zbliżony sposób. Możesz wybrać zarówno styl pędzla, jak i jego wielkość, a następnie zastosować jednolite barwy lub, dostosowując przezroczystość pędzla, blednące kolory. Niektóre z aplikacji posiadają też ogromne zbiory obrazków, dzięki którym możesz do swoich projek-

Jak to zrobić?

Napis może stać się dziełem sztuki.



1. Logo, diagramy czy ilustracje przeważnie zawierają teksty. Zamiast wyrzucać je na górę projektu, można równie dobrze potraktować je jako część całego dzieła. Aplikacje graficzne, takie jak CorelDraw, którą się tu posługujemy, może zamienić tekst na krzywe. Są to kształty, które można edytować jako element twojego rysunku.

2. Wykonaliśmy za tekstem gradient, wypełniliśmy tekst teksturą za pomocą narzędzia 3D Extrude, dzięki któremu dokonujemy transformacji tekstu w obiekt trójwymiarowy, posiadający określoną głębię. Możemy też zmienić kształt pojedynczych liter, złać je z innymi obiektami i połączyć je z pozostałymi elementami projektu.

Żargon programowy

Drawing
Rysunek
Ilustracja zrobiona z kształtów lub krzywych, które można zaznaczać i edytować niezależnie, nawet po tym, jak zostały one wykonane. Ma on swoje zastosowanie w tworzeniu ilustracji, logo i diagramów.

Painting
Obraz
Obiekt graficzny oparty na bitmapach, stworzony z wykorzystaniem "pędzli". Mamy tutaj udostępnionych więcej złożonych efektów cieniowania, stworzony obraz wygląda też bardziej naturalnie, choć po wykonaniu takiej grafiki trudniej jest ją edytować i zmieniać.

Fill
Wypełnienie
Narysowany obiekt może być wypełniony jednolitym kolorem, gradientem (jednym lub kilkoma kolorami przechodzącymi w inny) lub wypełnieniem teksturowym.

Natural media
Naturalne materiały
Większość programów malarskich obecnie zawiera kolekcje naturalnych mediów, które naśladują farby olejne, akwarele, kredki i mnóstwo innych, dzięki czemu otrzymujemy maksymalny z możliwych poziom realizmu.

Transparency
Przezroczystość
Wiele programów rysunkowych umożliwia ci wykonanie kształtów i obiektów częściowo przezroczystych. Sprawdza się to przy montowaniu, zaciemnianiu i delikatnych efektach cieniowania.

Rasterising
Rastowanie
Proces konwertowania rysunku wektorowego w opartą na pikselach bitmapę. Używasz go, gdy chcesz na przykład zmienić format swojego obrazka na taki, który będziesz mógł umieścić na swojej stronie internetowej.

Bezier curves
Krzywe Beziera
System tworzenia i dostosowywania krzywych za pomocą węzłów (patrz okno) i uchwytów kontrolnych. Krzywe Beziera mogą być proste lub bardziej złożone - zależy od ciebie.

tów dołączać gotowe drzewa, domy, ludzi, przeciągając je po prostu myszką na ekran.

Który wybrać?

A więc, potrzebujesz programu rysunkowego, czy malarskiego? Zależy to od rodzaju "sztuki", którą chcesz wykonywać przy pomocy komputera oraz od artystycznych talentów, które posiadasz. Jeśli chcesz wykonać diagramy lub logo, gdzie przejrzystość jest ważniejsza niż wybujałe fajerwerki artystyczne, te pierwsze są lepszym rozwiązaniem. Poza tym, graficy tworzą od wielu lat naprawdę genialne prace złożone jedynie z prostych kształtów i kolorów - to sztuka sama w sobie. W każdym razie, jeśli chcesz przedstawić proces wewnętrznego spalania silnika, szkielet dinozaura czy też strukturę zarządu swojej firmy, program rysunkowy daje ci o wiele większą kontrolę i precyzję, sprawia też, że praca ta jest o wiele prostsza. Ale jeśli uważasz się bardziej za artystę niż za "zwykłego" ilustratora, a w szczególności jeśli nie interesuje cię tworzenie zbyt sterylnych dzieł komputerowych, najlepszym rozwiązaniem będzie dla ciebie przyjrzenie się programom malarskim. Pracując z wyposażonymi w naturalne materiały aplikacje, takie jak Painter Classic, artyści-amatorzy spędzą wiele godzin, bawiąc się całą masą pędzli, kredek i tuszów, nie zabrudzając nawet jedną kropką swojego dywanu. A bardziej doświadczeni twórcy mogą tu powołać do życia prawdziwe majstersztyki.

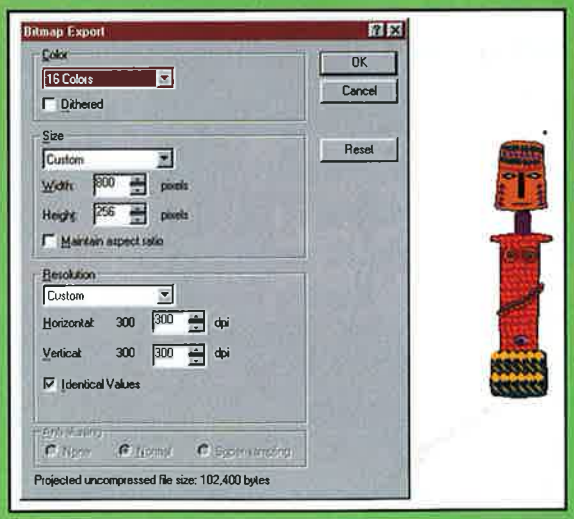
A może dwie sroki za ogon?

Ale może wybór między dwoma rodzajami software'u wcale nie będzie konieczny? Obecnie można zauważyć rosnące zainteresowanie ze strony producentów tworzeniem aplikacji, które oferują zarówno rysunkowe, jak i malarskie narzędzia. Jednym z przykładów takich hybryd jest nowy Microsoft PhotoDraw 2000. Został on pomyślany jako część pakietu Office, ale można go też kupić osobno - nie będziesz tego żałował, gdyż zestaw narzędzi, które nam oferuje, może rzeczywiście robić wrażenie, poza tym posiada spektakularną ilość gotowych efektów artystycznych. CorelDraw to również dobre rozwiązanie. Tak naprawdę to dwie aplikacje - CorelDraw oraz Photo-Paint. Łącznie proponują nam mnóstwo profesjonalnych narzędzi do tworzenia grafiki komputerowej oraz wspaniałe efekty malarskie. Jednocześnie starszy brat Paintera Classic, Painter 6 daje nam do dyspozycji tą samą ilość narzędzi związanych z naturalnymi materiałami, ale łączy je z obiektami wektorowymi i innymi narzędziami rysunkowymi. Zdarza się, że użytkownicy często mają zainstalowane programy do rysowania, nawet o tym nie wiedząc - mogą one być częściami innych aplikacji. Microsoft Office posiada masywny zbiór narzędzi OfficeArt, jeśli ich potrzebujesz (otwórz pasek narzędziowy Rysowanie). Dostępne są one w Wordzie, Excelu i PowerPoint. Pakiety Corel WordPerfect i Lotus SmartSuite również są wyposażone w narzędzia rysunkowe. Microsoft Works posiada jedynie bardzo prosty edytor Microsoft Draw. Wiele pakietów DTP też zawiera programy rysunkowe, na przykład PagePlus z Serifa czy Power Publisher z GSP.

Oprac. Mariusz Turowski

Rysowanie do sieci

Ponieważ obrazki bitmapowe i wektorowe tak bardzo się od siebie różnią, zachowuje się je w odmiennych plikach graficznych. Prace oparte na pikselach mogą być zapamiętane jako obrazki JPEG, GIF, TIFF czy BMP, podczas gdy rysunki zwykle występują jako pliki typu Windows Metafile (WMF), EPS lub AI (format Illustratora). Jak na razie wszystko pięknie, ale co się stanie, jeśli chcesz włączyć jakiś obraz na swoją stronę internetową? Problem polega na tym, że możesz to zrobić tylko z grafiką bitmapową, w formatach JPEG lub GIF ("jotpegi" są doskonale dla fotografii i innych obrazków "z życia", ponieważ mogą zawierać miliony kolorów; "gify" są lepsze w przypadku logo i diagramów z ograniczoną ilością barw.). Wiele programów rysunkowych pozwala ci to obejść, dzięki możliwości konwersji rysunków w bitmapy podczas ich zachowywania - proces zwany rastowaniem. A ponieważ rysunki można skalować w górę i w dół, musisz tu określić rozmiar bitmapy, którą tworzysz. Oznacza to, że programy rysunkowe mogą być równie użyteczne przy tworzeniu grafiki internetowej, jak edytory obrazków i programy malarskie.



Programy rysunkowe są idealne do tworzenia grafiki w sieci, ponieważ prace, które w nich wykonujemy, możemy skalować - możesz eksportować ich bitmapowe wersje w każdym rozmiarze, jaki ci przyjdzie do głowy.

Programowe podszepty

Obrazkowy czyściec

Kiedy pracujesz z programem malarskim, posłuż się komendą Undo, jeśli coś poszło nie po twojej myśli, albo jeśli myślisz, że późniejsza "naprawa" będzie trudniejsza.

Nawarstwienie

Wiele programów malarskich pozwala ci budować obrazki dzięki warstwom. To dobry sposób na tworzenie wyrafinowanych efektów i jednoczesną pracę nad poszczególnymi częściami projektu.

Odczarowane DTP

Programy rysunkowe są często lepsze do pracy w biurach DTP niż specjalny "detepowski" software! Odnosi się to zwłaszcza do jednostronnych projektów, jak plakaty, gdzie opracowanie grafiki jest tak samo ważne jak zawartość tekstowa (wszystkie programy rysunkowe są w stanie obsługiwać tekst).

Pięciu faworytów

Painter Classic

Wydawca: Metacreations
Dystrybucja: Media Graph
Kontakt: www.mediagraph.com.pl

Painter Classic to naprawdę niesamowita aplikacja. Dokładnie w momencie, gdy przywykliśmy już do myśli, że żadna sztuka generowana przez komputer nie jest w stanie równać się z dziełami tworzonymi "na żywo", pojawił się program oferujący wspaniałe i realistyczne efekty malarskie. I wszystko to bez brudzenia dywanu!

Expression

Wydawca: Metacreations
Dystrybucja: Media Graph
Kontakt: www.mediagraph.com.pl

Jedyny program rysunkowy, który naprawdę naśladuje naturalne materiały! Expression ma nie tylko nadzwyczajną wartość jako w pełni funkcjonalny program rysunkowy, przy jego pomocy osiągniemy też naturalistyczne efekty, których nie da się w inny sposób powielić. Może on też eksportować twoje rysunki w postaci bitmap.

DrawPlus 4

Wydawca: Serif
Kontakt: www.serif.com

Świetny i potężny program rysunkowy, który wyposażony jest we wszystkie najnowsze osiągnięcia, takie jak anti-aliasingowane (nie postrzępione) wyświetlanie na ekranie i nadzorowana przezroczystość obiektów. Obsługuje ponadto wiele standardów DTP. Aby rozpocząć pracę nad projektem, możesz posłużyć się bogatą kolekcją klipartów.

PhotoDraw 2000

Wydawca: Microsoft
Kontakt: www.microsfot.com/poland

To pierwszy rasowy program graficzny, wypuszczony przez Microsoft i mimo że jest on trochę powolny (prawdziwy pożeracz pomięci i innych hardware'owych komponentów komputera) i nieraz trudno zrozumieć jego pracę, jest naprawdę wartościowy i wyposażono go w kilka zaskakujących efektów projektowych, które można zastosować w kilka sekund.

Freehand 8

Wydawca: Macromedia
Dystrybucja: Wimal International
Kontakt: www.wimal.com.pl

Razem z Illustratorem z Adobe to aplikacja najczęściej wybierana przez profesjonalnych grafików komputerowych. Choć jest to przede wszystkim program rysunkowy, może przeprowadzać też obróbkę obrazów i jest szczególnie użyteczny przy tworzeniu grafiki internetowej.

Back-Up w Windows 98

Jak zabezpieczyć swoje dane?

Pewien mądry człowiek napisał kiedyś, że powinniśmy zabezpieczać tylko te dane, których nie chcemy stracić. Gość trafił w sedno! Komputery - te wspaniałe wytwory nowoczesnej technologii - od czasu do czasu także zawodzą. Uszkodzenie twardego dysku, gwałtowne wahania napięcia zasilającego, niszczycielska działalność osób trzecich (jeżeli również masz w rodzinie małe dziecko, to wiesz o czym mówię) lub setki innych przyczyn mogą spowodować utratę wszystkich informacji, skrzętnie magazynowanych w Twoim systemie. Co gorsze, nie tylko fizycznych uszkodzeń i kłopotów sprzętowych należy się obawiać. Oprogramowanie zainstalowane na Twoim HDD, także potrafi nieźle "namieszać".

Dzięki rozpowszechnieniu się internetu i poczty elektronicznej, wirusy komputerowe zyskały znakomite środowisko do rozprzestrzeniania się. Skutki ich działalności mogą być dla Twojego systemu opłakane, podobnie jak nieprzewidywalne zachowanie wadliwych sterowników sprzętowych, które często powodują zawieszanie się komputera. Nie wspomnę już o niebezpieczeństwie czyhającym na kompa, pozostawionego choćby na pięć minut sam na sam z ośmioletnim "geniuszem", potrafiącym skutecznie "zreorganizować" zawartość każdego dysku twardego. Nie zważając na te wszystkie potencjalne horrory, większość użytkowników PC nie przejmuje się bezpieczeństwem swoich danych, a przecież zrobienie "bekapu" nie jest wcale trudne. Nie musisz od razu wywalać kupy pieniędzy na drogi sprzęt, wystarczy, że raz w tygodniu poświęcisz godzinkę na upewnienie się, że Twoim danym nie zagraża żadne niebezpieczeństwo.

Kto powinien "bekapować"?

Robienie kopii bezpieczeństwa plików przydaje się w mniejszym lub większym stopniu każdemu użytkownikowi komputera. Jeżeli używasz swojego PC-ta do prowadzenia interesów, niedopełnienie tego rytuału jest równoważne potencjalnemu samobójstwu. Nawet jeżeli nie przechowujesz na "twardzielu" istotnych danych komercyjnych, wciąż warto włożyć trochę wysiłku w tworzenie regularnych "bekapów". Pomyśl o wszystkich pełnych potu i łez godzinach, które spędziłeś przy konfigurowaniu Windows lub przywracaniu go do stanu użyteczności! Jestem pewien, że nie chciałbyś przeżyć tego jeszcze raz i jeszcze raz... brrr... a teraz masz więcej zainstalowanych aplikacji, stworzyłeś więcej dokumentów, nagrałeś więcej save'ów z ulubionych gierek i ściągnąłeś z internetu więcej interesujących plików.

Jak to zrobić?

Robienie kopii bezpieczeństwa może być dowolnie skomplikowane lub dowolnie proste w zależności od Twoich potrzeb, wymagań i oczekiwań. Na jednym krańcu znajdują się drogie rozwiązania sprzętowo-programowe, umożliwiające pełną automatyzację procesu - w zasadzie bez Twojego udziału system regularnie zapisuje istotne dane na specjalnych taśmach lub dyskach. Z drugiej strony, możesz po prostu ręcznie skopiować pliki o kluczowym dla ciebie znaczeniu na dyskietkę, którą następnie zamkniesz w bezpiecznej szufladzie. Ważne jest to, abyś zawsze kopiował chronione dane na oddzielny nośnik - może to być drugi dysk twardy, dyskietka, płyta CD-R itp. Najlepiej, by był to też nośnik niezależny od komputera, taki który zawsze możesz ze sobą zabrać lub przechowywać w bezpiecznym miejscu (jak widać twardy dysk nie jest polecanym rozwiązaniem).

Tworzenie kopii bezpieczeństwa

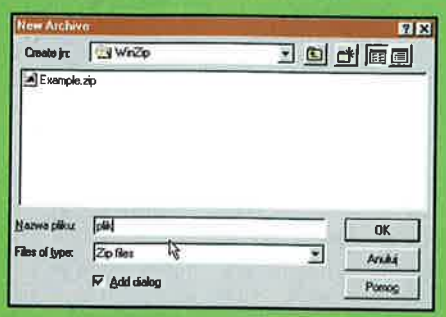
Najprostszą metodą zabezpieczenia się przed przypadkową utratą pliku jest zrobienie jego kopii. Możesz to zrobić bezpośrednio z Pulpitu.

"Bekapowanie" nie jest niczym innym, tylko kopiowaniem plików - jeżeli jedna kopia zostanie stracona, będziemy mogli sięgnąć po drugą. Jak sporządzisz tę kopię i które zasoby uznasz za warte "bekapu" to już Twoja sprawa. Wybór metody jest ściśle uzależniony od rodzaju danych, które będziesz chciał zabezpieczyć. Jeżeli są to duże ilości często modyfikowanych danych, wymagających bardzo dużego poziomu bezpieczeństwa, będziesz potrzebował profesjonalnego sprzętu i specjalnego oprogramowania. Dla zastosowań domowych zwykle nie będziesz musiał dokupować oddzielnego sprzętu (albo będą to całkiem tanie inwestycje).

Kopiowanie plików

Najprostszym sposobem "zbekapowania" pliku jest skopiowanie go w bezpieczne miejsce. Możesz to zrobić szybko i łatwo bezpośrednio z Pulpitu. Wszystko, co musisz w tym celu zrobić to odnaleźć plik i kliknąć na nim prawym przyciskiem myszy. Z rozwijanego menu, które pojawi się na ekranie, wybierz polecenie kopiuj. Następnie przejdź do foldera, w którym chcesz umieścić kopię pliku i ponownie użyj prawego przycisku myszy tym razem wybierając z rozwijanego menu polecenie Wklej. Windows utworzy w wybranym przez Ciebie miejscu identyczną wersję wskazanego pliku. Jeżeli będzie to inny folder, plik, który się pojawi, będzie miał taką samą nazwę jak jego pier-

Zapisać plik ZIP.



1 Plik ZIP jest skompresowanym archiwum składającym się z wielu innych plików. Jest to bardzo użyteczny sposób tworzenia zapasowej kopii danych, a dodatkowo pozwala uporządkować komputer poprzez przechowywanie podobnych plików w jednym miejscu. Aby stworzyć nowe archiwum ZIP, wystarczy zainstalować program kompresujący, jak na przykład WinZip, a następnie wybrać opcję "Create New Archive"

2 Następnie trzeba wybrać wszystkie pliki, które mają zostać umieszczone w archiwum. Program WinZip zbierze je wszystkie razem, ściśnie ich rozmiar i umieści w jednym zbiorze, który będzie można od razu przegrać na zapasowy nośnik danych, albo na przykład wysłać pocztą elektroniczną

Windowsowy żargon

Registry
Rejestr
Specjalna baza danych używana przez Windows do magazynowania informacji o zainstalowanych aplikacjach, sprzęcie i ustawieniach systemowych.

Back-Up
Kopia danych zrobiona ze względów bezpieczeństwa.

Restore
Odtwarzanie
Proces kopiowania danych z "bekapu" do miejsca ich pierwotnej lokalizacji.

Tape drive
Napęd taśmowy
System zdolny do magazynowania potężnych ilości danych, trochę wolniejszy od rozwiązań opartych na dyskach.

ZIP
Jest to zarówno nazwa napędu wymiennych dysków jak i narzędzia kompresującego, które pakuje wiele plików w jedno archiwum z rozszerzeniem *.zip.

Microsoft Backup
Darmowy program przeznaczony do tworzenia kopii bezpieczeństwa, dołączony do systemu Windows 98.

wowzór, jeżeli zaś kopiujesz zbiory w obrębie jednego katalogu przed nazwą pliku wynikowego, system doda przedrostek "kopia ...".

Oczywiście jest wiele innych sposobów na kopiowanie plików. Możesz przeciągać je z jednej lokacji do innej przy pomocy myszki (techniką Drag & Drop) - aby to zrobić, kliknij prawym przyciskiem myszy na pliku i nie puszczając klawisza przesuń kursor nad nowy folder lub symbol dysku, na który chcesz skopiować dany zbiór. Kiedy wreszcie puścisz przycisk myszy, system zapyta Cię czy chcesz skopiować, czy przenieść plik. Jeżeli chcesz zachować plik w pierwotnej lokacji, wybierz kopiowanie, w przeciwnym wypadku - przeniesienie.

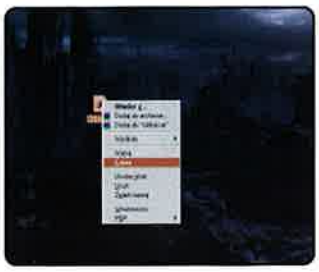
Kopiowanie programów

Chociaż jest to teoretycznie możliwe, kopiowanie programów jako takich nie jest zwykle najlepszym pomysłem. Większość aplikacji składa się z dużej liczby rozmaitych plików. Podczas instalacji nie tylko kopiowane są wykonywalne zbiory z rozszerzeniem *.exe, ale także mnóstwo bibliotek, pomocniczych danych, a często informacje wprowadzane są też do rejestru systemowego. Wiele plików trafia do katalogów Windows, Windows\System i innych. Szansa, że odszukasz wszystkie zbiory należące do danej aplikacji bez odczytywania wpisów w rejestrze są naprawdę znikome. W każdym razie musisz być przygotowany na to, że ręcznie skopiowany program nie będzie w nowym miejscu działał (no chyba, że jest to bardzo prosty program). Na szczęście w większości przypadków nie jest konieczne "bekapowanie" samych programów. Przyjmując, że nabyłeś oprogramowanie legalną drogą, jesteś w posiadaniu CD-ROMu z jego wersją instalacyjną. Czasami zdarza się jednak konieczność przeinstalowania aplikacji i wówczas okazuje się, że zrobienie kopii bezpieczeństwa plików danych utworzonych za pomocą tego programu było znakomitym pomysłem. Na przykład, chociaż kopiowanie całego programu graficznego jest zbędnym trudem, powinieneś zachować w bezpiecznym miejscu wszystkie własne pędzle i obrazki, które za jego pomocą stworzyłeś.

Jeżeli chcesz zrobić kopię programu, który jest zainstalowany na "twardzielu", a nie posiadasz oryginalnej instalki, najlepszym i najłatwiejszym sposobem jest posłużenie się specjalistycznym narzędziem w rodzaju Uninstallera.

Dokąd kopiować?

Oczywiście, kopiowanie plików jest bardzo wskazane, ale należy się także zastanowić dokąd je kopiować. Wybór jako miejsca docelowego innego katalogu na tym samym dysku twardym nie jest najbezpieczniejszym rozwiązaniem. Znacznie lepiej jest skopiować pliki na zupełnie niezależny nośnik. Jeżeli posiadasz drugi dysk twardy w swoim systemie, możesz skorzystać właśnie z niego (jak jeden twardziel "padnie" wciąż możesz odtworzyć dane z drugiego). Jeszcze lepszym (ze względów bezpieczeństwa) pomysłem jest skorzystanie z wymienialnych nośników danych. Na przykład napędy Zip lub inne systemy tego typu znakomicie sprawdzają się, gdy trzeba szybko skopiować jakąś porcję informacji. Jako że dyski w tym systemie mogą pomieścić nawet ponad 100MB danych, możesz na nich zapisać całkiem sporo dokumentów. Cena samych dysków nie jest zbyt wysoka, więc jeżeli potrzebujesz zapisać tylko dwa lub trzy takie dyski to jest to znakomite rozwiązanie.



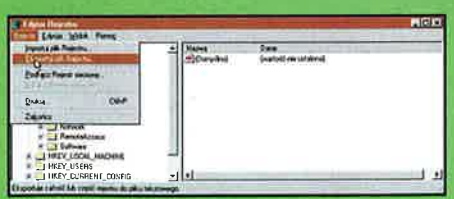
Skopiowanie pliku jest proste - kliknij na nim prawym przyciskiem myszy i wybierz polecenie Kopiuj z rozwijanego menu.

Kliknij prawym przyciskiem myszy na miejscu, do którego chcesz skopiować pliki i wybierz polecenie Wklej.

Skorzystanie z nagrywarki, potrafiącej zapisywać dane na specjalnych płytach CD-R, jest jednym z najtańszych sposobów magazynowania informacji. Każda płytka może przechować ponad 600MB, a jej cena oscyluje wokół 5 zł. Musisz przyznać, że nie jest to wygórowana cena za bezpieczeństwo Twoich danych. W dodatku wiek-

Rejestr systemowy

Jeżeli Windows musi zapisać jakieś informacje dotyczące systemu, używa w tym celu rejestru. Jest to specjalna baza danych, do której wszystkie aplikacje i sam system operacyjny mogą zapisywać istotne dla siebie ustawienia różnego rodzaju. Wszystkie parametry, poczynając od odstępu pomiędzy ikonami na Pulpicie, aż do ostatniej pozycji okna dialogowego w Twoim ulubionym programie graficznym, znajdują się właśnie tutaj.

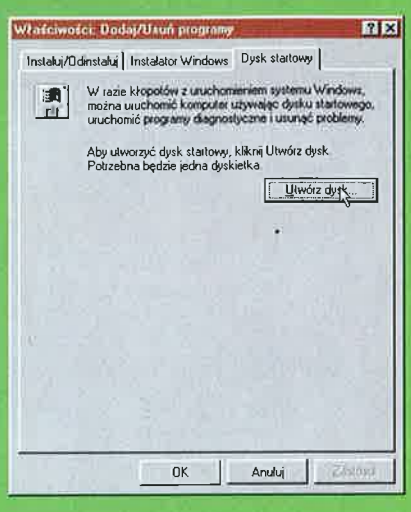


RegEdit pozwala kontrolować zawartość rejestru, a także zapisywać i odtwarzać jego stan.

Nie powinno być dla nikogo zaskoczeniem, że dobre zarządzanie zawartością rejestru ma olbrzymi wpływ na sprawną pracę całego systemu, zaś jego uszkodzenie może wywołać dramatyczne skutki. Nie tylko stracisz dostęp do swoich plików, ale będziesz musiał od nowa instalować Windows. Przechowywanie kopii bezpieczeństwa jest z tego względu bardzo dobrą koncepcją, podobnie jak regularne jej uaktualnianie.

Jest wiele różnych sposobów na zrobienie bezpiecznej kopii rejestru systemowego. Jeżeli podczas instalacji Windows wybrałeś opcję tworzenia dyskietki startowej (bardzo polecany wybór), zawiera ona też pliki rejestru. Nie przejmuj się jednak, jeżeli zaniedbałeś tego środka ostrożności - możesz w każdej chwili naprawić swój błąd. Wejdź do Panelu Sterowania i wybierz opcję Dodaj/Usuń programy. Na zakładce Dysk startowy zobaczysz przycisk Utwórz dysk... Wciśnij go i postępuj zgodnie z instrukcjami, które przeprowadzą Cię przez cały proces krok po kroku. Po kilku chwilach będziesz dysponował dyskietką, która może okazać się niezwykle cenna, gdy sprawy przybiorą zły obrót.

RegEdit - specjalny program przeznaczony do edycji rejestru (wchodzący w skład zestawu narzędzi Windows), także pozwala na zapisanie i odtworzenie fragmentów lub całej bazy danych systemowych. Co ciekawe, tego użytecznego narzędzia nie znajdziesz w menu Start, musisz uruchamiać go z linii poleceń. Uwaga: możesz poważnie uszkodzić system eksperymentując na rejestrze, więc jeżeli nie wiesz dokładnie co robisz, lepiej nie wprowadzaj do niego żadnych zmian.



Stwórz Dysk Startowy, aby zabezpieczyć rejestr systemowy.

Windowsowe sztuczki

Używanie funkcji "bekapu" jest najlepszym sposobem zapobiegania nieprzewidzianej utracie informacji. Dzięki tej opcji będziesz zawsze dysponował bankiem danych, na podstawie których bez trudu odtworzysz cały system w razie awarii. Jeżeli poświęcisz tygodniowo jedną godzinkę, będzie to wystarczająca ilość czasu, by zachować wszystkie zmiany dokonane w Twoim systemie w przeciągu minionych siedmiu dni. Microsoft Backup wykryje te zmiany automatycznie i wykona większość pracy za Ciebie.

Raz na jakiś czas (w zależności od tego, jak dużo danych obecnie generujesz) warto zrobić pełny "bekap" systemu (tak pełny, jak pozwala na to wybrany przez Ciebie nośnik danych) i rozpocząć rejestrowanie zmian od początku.

Na swoje "bekapy" nie używaj najtańszych dysków. Jest to złudna oszczędność. Ostatnią rzeczą, jakiej Ci potrzeba w razie wystąpienia kłopotów, jest błąd odczytu z dysku.

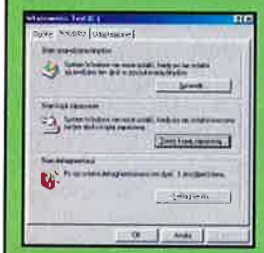
Jeżeli to możliwe, najważniejsze kopie bezpieczeństwa przechowuj poza swoim komputerem. Wiesz jak to jest - sprzęt można łatwo wymienić, Twoich danych nie!

Opisuj dokładnie nośniki zawierające kopie bezpieczeństwa. Wygląda to na nieistotny szczegół, ale może okazać się zbawienne, gdy w panice będziesz próbował odtworzyć utracone dane.

Jeżeli masz kilku kumpli, z którymi w dodatku łączy Cię sieć lokalna, możesz namówić ich do wspólnej inwestycji w specjalistyczny sprzęt do tworzenia kopii zapasowych. Przeciętnego użytkownika raczej nie stać na zakup napędu taśmowego (DAT), ale gdy koszty rozłożą się na kilka osób może to być całkiem niezły pomysł.

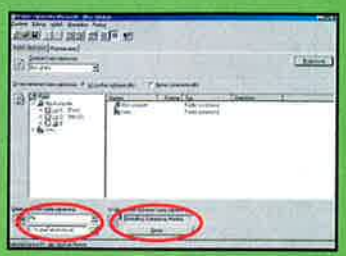
Kopia bezpieczeństwa

Jak używać programu Microsoft Backup?

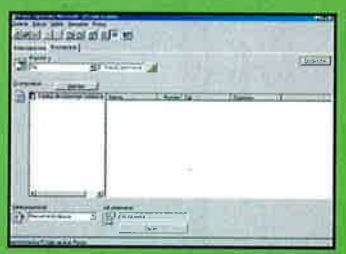


1 *Wybierz dysk twardy, który chcesz "zbekapować" (lub dysk zawierający folder, który chcesz "zbekapować") z foldera Mój komputer. Następnie kliknij na nim prawym przyciskiem myszy, aby rozwinąć menu kontekstowe i wybierz z niego opcję Właściwości. Przejdź na zakładkę Narzędzia i skorzystaj z klawisza Twórz kopię zapasową.*

2 *Program wyświetli listę wszystkich folderów i plików zawartych na bieżącym dysku w postaci struktury drzewiastej. Możesz teraz przeglądać tę listę i zaznaczać te obiekty, która pragniesz dołączyć do kopii zapasowej. Bardzo rzadko zachodzi potrzeba "bekapowania" całego dysku, ale katalog Moje Dokumenty wart jest uwagi.*



3 *Z tego samego okna możesz też wybrać wiele opcji, takich jak nazwa i położenie pliku wynikowego (czyli miejsca składowania Twoich danych) oraz włączyć lub wyłączyć funkcję kompresji. Jeżeli przykładasz dużą wagę do prywatności, możesz zabezpieczyć swój "bekap" hasłem.*



4 *Wiesz już jak wykonać kopię bezpieczeństwa istotnych danych, ale jak w razie kłopotów z niej skorzystać? To proste! Użyj polecenia Przywróć. Kliknij na zakładce Przywróć znajdującej się w tym samym oknie dialogowym i zlokalizuj utworzony uprzednio plik "bekapu". Może się on znajdować na dysku Zip lub CD-ROMie. Microsoft Backup skopiuje wszystkie pliki z powrotem w odpowiednie miejsca na twoim HD.*

szość nagrywarek producent wyposaża w komplet oprogramowania niezbędnego do zapisywania na płytach CD-R informacji.

ZIP i inne metody kompresji

Podczas "bekapowania" danych często warto skorzystać z możliwości kompresji, dzięki czemu będą one zajmować znacznie mniej miejsca. W procesie tworzenia kopii zapasowej znacznie istotniejsze jest zapewnienie plikom bezpieczeństwa niż utrzymanie za wszelką cenę krótkiego czasu dostępu do danych. Naprawdę nie warto oszczędzać tych kilku dodatkowych minut, potrzebnych na skompresowanie plików, ponieważ nie tylko oszczędzisz dzięki temu cenną przestrzeń na HD, ale także będziesz miał większą pewność, że Twoim danym nie przytrafi się żadna przykra niespodzianka.
Świetnym narzędziem do samodzielnego kompresowania plików jest program o nazwie WinZip, który tworzy zbiory z rozszerzeniem *.zip i umieszcza w jednym takim "zipie" nieograniczoną liczbę pojedynczych plików lub całych katalogów. Proces "zipowania" oczyszcza dane z wszelkich zbędnych i nadmiarowych informacji i potrafi zmniejszyć wielkość plików nawet o pięćdziesiąt i więcej procent ich oryginalnych rozmiarów. Pliki Zip są z tego powodu znakomitym rozwiązaniem, które umożliwia pobranie długiej listy plików, upakowanie ich do jednego archiwum i w takiej postaci skopiowanie do wybranej lokacji, na przykład wymienialnego dysku. Nie tylko zbierasz do kupy mnóstwo pojedynczych plików, dzięki czemu znacznie łatwiej nimi operować, ale także oszczędzasz miejsce. Zip nie jest jedynym sposobem kompresji dostępnym na rynku, ale na pewno jednym z najpopularniejszych. Inne programy produkują pliki z odmiennymi rozszerzeniami np. *.rar, *.arj, *.lzh, ale zawsze chodzi o to samo - więcej plików na mniejszej powierzchni.

Oprogramowania do tworzenia "bekapów"

Do nieco bardziej zaawansowanych technik tworzenia kopii bezpieczeństwa niż te, które opisaliśmy powyżej, bardzo przydają się specjalistyczne programy "bekapujące". Dobre narzędzie tego typu umożliwia automatyzację często powtarzanych czynności - bez niego musiałbyś je wykonywać ręcznie. Na przykład: zredukujesz czas potrzebny na dokonanie zrzutu najważniejszych danych w bezpieczne miejsce z godzin do pojedynczych minut, jeżeli pozwolisz programowi odszukać i skopiować tylko te pliki, które zmieniły się od ostatniego "bekapu". Większość narzędzi zarządzających kopiami bezpieczeństwa posiada wbudowany moduł kompresujący, który pozwala umieścić większą ilość danych na Twoich dyskach lub taśmach, obniżając koszty eksploatacji całego systemu.
Windows 98 został standardowo wyposażony we własne narzędzie "bekapujące" zwane Microsoft Backup. Program jest dosyć prosty w obsłudze i umożliwia określenie obszaru zasobów systemowych, które mają podlegać ochronie. Na przykład możesz nakazać mu robienie kopii bezpieczeństwa wyłącznie zawartości folderu Moje Dokumenty. Microsoft Backup potrafi rejestrować wszystkie pliki, które dotychczas zachował i operuje tylko na nowych i zmodyfikowanych zbiorach, dzięki czemu nie marnuje cennego czasu. Pliki są następnie kopiowane do dowolnego katalogu Windows lub napędu, tak więc jest to znakomity sposób na automatyczne magazynowanie informacji na nośnikach Zip lub innych tego typu. Nie koniec na tym, Microsoft Backup kompresuje też dane w locie, dzięki czemu zajmują one mniej miejsca. Bez problemu obsługuje także dodatkowy sprzęt np. napędy taśmowe.

Inne systemy "bekapujące"

W dobie coraz dynamiczniejszej ekspansji internetu, coraz więcej firm jest zainteresowanych składowaniem danych w bezpiecznych wirtualnych skrytkach, znajdujących się na zewnętrznych serwerach sieciowych. Tego typu usługi są także dostępne dla indywidualnych użytkowników i posiadają wiele zalet. Przede wszystkim nie musisz martwić się o koszty nośników ani awarie sprzętu. Możesz też dostać się do swoich danych z dowolnego miejsca na Ziemi wyposażonego w łącze z internetem - jest to bardzo przydatne zwłaszcza dla biznesmenów podróżujących w interesach i posiadających laptopa. Wraz z obniżeniem kosztów dostępu do internetu i przyspieszeniem przesyłania danych w sieci, ten rodzaj usług z pewnością upowszechni się jeszcze bardziej.

Oprac. Janek Jankowski

Jak to zrobić?

Stwórz własny program PIM

Zorganizuj swój czas za pomocą samodzielnie zaprojektowanego programu do zarządzania informacją osobistą (PIM) z wykorzystaniem Worda 2000 i przeglądarki internetowej

Zanim zaczniemy

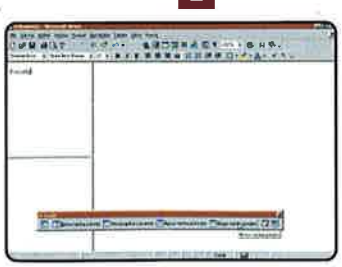
Microsoft Outlook, Lotus Organizer i Sidekick firmy Starfish Software to przykłady programów do zarządzania informacją osobistą, z angielskiego PIM, czyli Personal Information Manager. Nie każdy jednak ma tego rodzaju program, nie każdy zdecyduje się na wydatek związany z jego kupnem. Co więcej, większość dostępnych na rynku PIM-ów jest zbyt rozbudowana jak na nasze potrzeby. Czy nie byłoby świetnie stworzyć własny program tego typu, wykorzystując do tego posiadane oprogramowanie, i uruchamiać go z poziomu przeglądarki sieciowej, zamiast kupować wyrafinowaną aplikację specjalistyczną?

Oto, jak to się robi. Nie będziemy używać zbyt zaawansowanych narzędzi - wystarczą ramki i tabele, które stanowią standardowe elementy strony internetowej. My projektujemy własny program do zarządzania informacją za pomocą Worda 2000, którego zaletą jest możliwość edycji danych "na gorąco". Jednak podobne rezultaty uzyskamy, wykorzystując dowolny inny program do budowania stron, w którym jest opcja tworzenia ramek.

1

Zaczniemy od samego początku, tworząc w Wordzie 2000 nowy dokument. Nie tworzymy "zwykłego" dokumentu, opartego na szablonie NORMAL, w oknie dialogowym "Nowy" wybieramy opcję "Strona WWW". W ten sposób powstaje dokument, który można edytować z poziomu Worda i przeglądać w przeglądarce sieciowej. Następnym krokiem jest wyświetlenie paska narzędzi Ramki (na ilustracji widoczny w dolnej części okna) poprzez kliknięcie prawym przyciskiem myszy w pustym miejscu istniejącego paska narzędzi i wybranie go z listy.// obrazek 02

2

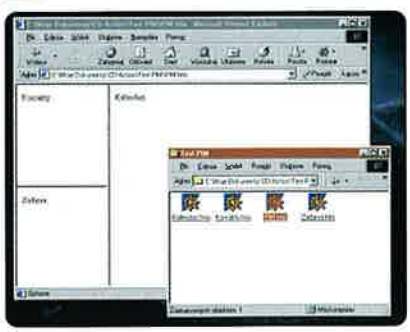


Koncepcję ramek trudno, być może, zrozumieć, szczególnie, jeżeli przystępujemy do ich tworzenia po raz pierwszy. Można traktować je jako minidokumenty, na które klikamy, by wypełnić je tekstem, tak jak widać na ilustracji w lewym górnym rogu. Do tworzenia ramek wewnątrz ramek istniejących wykorzystujemy przyciski na pasku Ramki - można to rozumieć jako dzielenie strony na coraz mniejsze elementy. Na ilustracji po lewej stworzyliśmy dwie ramki, które wykorzystamy jako podstawę listy kontaktów i listy zadań.

3

Po nadaniu każdej z ramek tytułu (zróbmy to na początku, a ułatwi nam to później orientację), powinniśmy zapisać rezultat naszej pracy. Pamiętajmy, że zapisujemy nie "zwykły" dokument Worda, oparty na szablonie NORMAL, lecz obiekt HTML typu frameset. Frameset jest dokumentem szczególnego rodzaju, zawierającym układ ramek bez ich zawartości - ta zapisywana jest w oddzielnych plikach. Po otwarciu framesetu poszczególne ramki, wraz z przypisanym im tekstem, pojawiają się na ekranie w odpowiednim układzie.

4



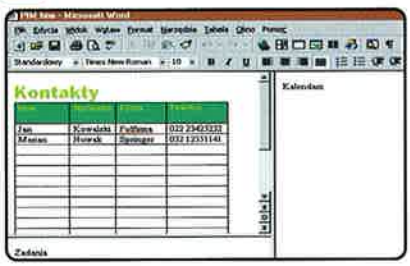
Wszystko to łatwiej zrozumieć po otwarciu foldera, w którym przechowujemy nasz plik. Zauważymy, że jest tam nie tylko nasz podstawowy plik PIM, lecz także trzy inne, zapisane równocześnie z nim. Plik PIM zawiera układ ramek oraz hiperłącza do poszczególnych plików, których zawartość będzie wyświetlona w każdej z ramek - Word przypisuje im nazwy automatycznie. Możemy przejrzeć plik PIM w trybie podglądu, po prostu dwukrotnie go klikając. Zostanie on otwarty w naszej domyślnej przeglądarce, tak jak ilustracji - za oknem foldera.

5

Po stworzeniu ramek, możemy zacząć wprowadzać bezpośrednio do nich informacje - nie ma potrzeby otwierania ich jako osobnych plików. Do przechowywania listy kontaktów wykorzystamy ramkę Kontakty. Umieszczamy

kursor w pierwszej linii pod nagłówkiem Kontakty w ramce w lewym górnym rogu, następnie wstawiamy tabelę Worda (menu Tabela). Stworzyliśmy tabelę o czterech kolumnach, ponieważ zamierzamy przechowywać w niej tylko imiona, nazwiska, nazwy firm i numery telefonów osób, które w niej umieścimy, lecz można dodać do niej tyle kolumn, ile uważamy za stosowne.

6



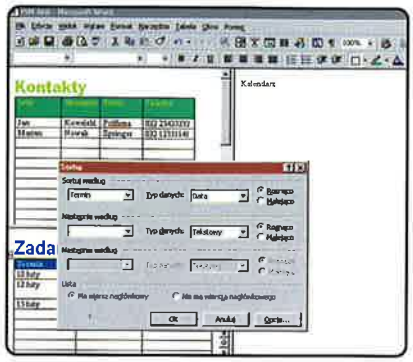
Nasza prosta, nie sformatowana tabela wygląda bardzo ascetycznie, więc nazwie ramki nadaliśmy format większego, pogrubionego nagłówka, dla danych w tabeli wybraliśmy czcionkę Tahoma o mniejszym rozmiarze i w pierwszym wierszu zastosowaliśmy cieniowanie, zmieniając kolor na ciemnożółty, tekst zaś wyróżniając kolorem jasnożółtym. Czcionki, ich rozmiary i kolory można zmieniać za pomocą paska narzędzi Formatowanie, a cieniowanie komórek wprowadzamy, klikając prawym przyciskiem na komórki, do których chcemy je zastosować i wybierając Obramowanie i Cieniowanie z menu.

7

Jeżeli nie moglibyśmy sortować kontaktów alfabetycznie, nasza lista wkrótce stałaby się bezużyteczna. Jednak gdy klikniemy na do-

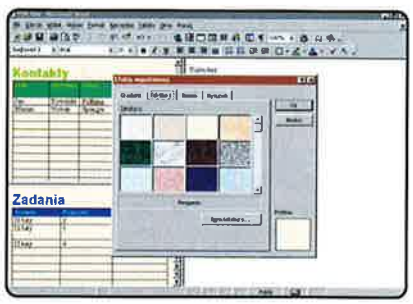
wolną komórkę w tabeli i wybierzemy polecenie Sortuj w menu Edycja, Word automatycznie zaznaczy całą tabelę, rozpozna górny wiersz tabeli jako nagłówki i pozwoli sortować listę według danych z dowolnej kolumny - użyteczne narzędzie, prawda? Usuwamy puste wiersze, by zapobiec ustawianiu ich u góry tabeli przy sortowaniu automatycznym. Jeśli będziemy chcieli wpisać nowy kontakt, stworzymy dla niego nowy wiersz.

8



W dolnej ramce możemy analogicznie utworzyć listę zadań. My stworzyliśmy tabelę trzykolumnową. W jednej kolumnie znajdują się terminy ukończenia zadań, w drugiej określenie priorytetu, a w trzeciej rodzaj zadania. Tym razem możemy sortować listę według terminów lub priorytetów. Okno dialogowe "Sortowanie" pozwala nie tylko sortować tekst alfabetycznie, lecz również na podstawie liczb lub dat. W tym przypadku porządkujemy zadania według dat, więc Word ustawi zadania styczniowe przed lutowymi.

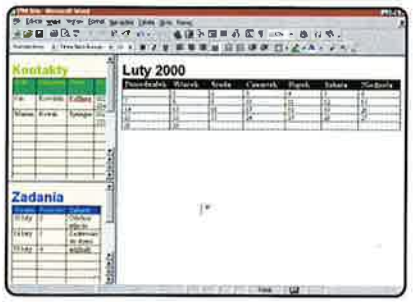
9



Sformatowanie czcionek i tabel sprawiło, że nasz PIM wygląda ciekawiej, ale można go jeszcze trochę uatrakcyjnić, dobierając tło - odmienne dla każdej ramki, jeżeli mamy na to ochotę, lecz lepiej nie przesadzać z ornamentami. W tym celu zaznaczamy ramkę i wybieramy z menu Format pozycję Tło, po czym na ekranie pojawia się paleta Wypełnienie. Klikamy Efekty wypełnienia, a następnie dobieramy ustawienia opcji Gradient, Tekstura, Wzór lub Rysunek. My zdecydowaliśmy się na jedną z tekstur dostępnych w Wordzie.

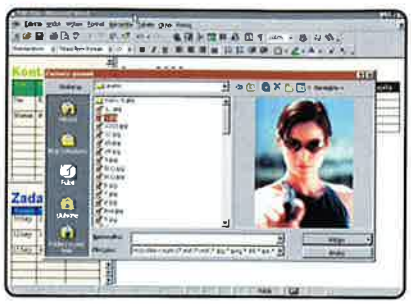
10

Teraz powinniśmy zastanowić się nad sposobem, w jaki nasz dziennik będzie wyświetlany. Jednym z najprostszych rozwiązań jest stworzenie kolejnej tabeli Worda w ostatniej (głównej) ramce. My zdecydowaliśmy się na tabelę składającą się z siedmiu kolumn (po jednej na każdy dzień tygodnia) i siedmiu



wierszy (jeden zajmą nagłówki, a pozostałe poszczególne tygodnie miesiąca). Teraz musimy tylko sprawdzić, na jaki dzień tygodnia przypada 1 stycznia 2000 roku, a następnie w każdą z kolejnych komórek wpisać odpowiednie daty. Do przechodzenia między komórkami możemy użyć klawisza tabulacji (Tab).

11

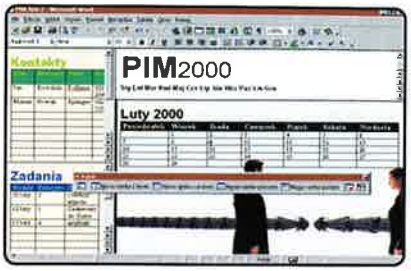


Także i tę tabelę możemy wzbogacić tłem, lecz tym razem nie będzie to kolor, ani tekstura. Zamiast tego wstawimy do tabeli zdjęcie - klikamy opcję Rysunek w oknie dialogowym Efekty wypełnienia, klikamy Wybierz rysunek, a następnie odnajdujemy na swoim twardym dysku właściwy obrazek. Word daje możliwość importowania obiektów graficznych w wielu różnych formatach, te o rozszerzeniu JPEG zajmują jednak najmniej miejsca. Należy koniecznie upewnić się, że nasze zdjęcie ma rozmiary co najmniej takie, jak ekran, inaczej może zostać wyświetlone sąsiadująco.

12

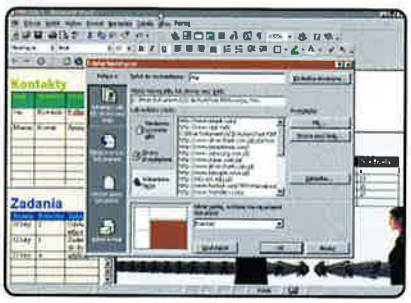
Na razie idzie nam nieźle. Jednak powinniśmy wprowadzić do naszego PIM-a jeszcze jeden element. W tej chwili mamy bowiem tylko kalendarz na styczeń 2000. Potrzebujemy zaś tabel na każdy z kolejnych miesięcy roku. Wcześniej wspomnieliśmy, że w każdej z ramek wyświetlana jest zawartość innego pliku - po przygotowaniu kalendarza na styczeń, mamy już jeden plik i teraz możemy zmodyfikować go, tworząc kalendarz lutowy, marcowy itd. i zapisując je za pomocą komendy Zapisz jako.

13



Bezpośrednio nad ramką kalendarza stworzymy jeszcze jedną ramkę. Wracamy więc do głównego dokumentu PIM-a i ustawiamy kursor w ramce kalendarza, a następnie na pasku narzędzi Ramki klikamy opcję Nowa ramka powyżej. W nowej ramce wpisujemy nazwę naszego kalendarza, a poniżej etykiety tekstowe dla każdego miesiąca w roku (czy dla tylu miesięcy, ile chcemy uwzględnić w naszym PIM-ie).

14



Teraz najciekawsze - zaczynamy, wybierając etykietę Styczeń, a następnie klikamy przycisk Hiperłącza na głównym pasku narzędzi. W oknie dialogowym Hiperłącza klikamy w polu Przeglądaj opcję Plik, a następnie wskazujemy plik "Styczeń" na naszym twardym dysku. Jednak nie chcemy, by jego zawartość pojawiła się w aktywnym oknie, lecz w ramce poniżej. Aktualny układ ramek wyświetlany jest w oknie dialogowym, więc wystarczy tylko kliknąć ramkę, w której chcemy przeglądać zawartość pliku.

15

Nie wierzycie, że to może działać? A jednak! Format, w którym Word 2000 zapisuje strony www, pozwala na otwieranie naszego PIM-a w dowolnej przeglądarce, a nawet przesyłanie go na naszą stronę internetową (należy jednak upewnić się, czy nasz dostawca usług internetowych zapewnia ochronę strony hasłem). Można także przeprowadzać edycję bezpośrednio w Wordzie, dodając kontakty, modyfikując plan zajęć, bez konieczności eksportowania wyników w formacie strony www za każdym razem, zapisując je po prostu jako dokumenty Worda. Aha, należy pamiętać, że rozmiary ramek zmienia się, przeciągając ich obramowania.

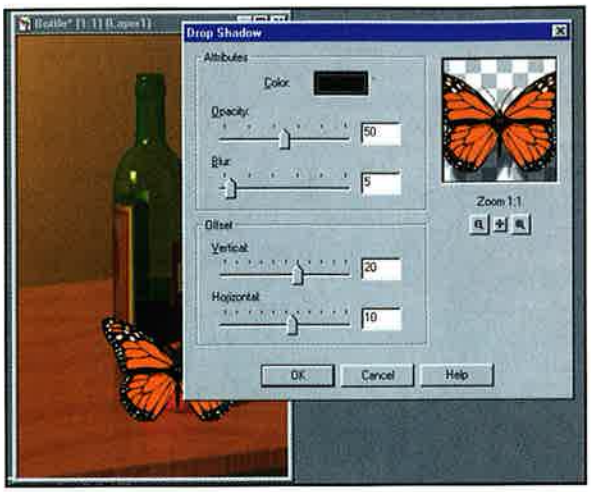
Oprac. Piotr Domański

Eksperymenty z warstwami

Jak używać Paint Shop Pro?

Odkryj możliwości obróbki graficznej z wykorzystaniem warstw, dzięki Paint Shop Pro 6. Możecie nam wierzyć - wszystko da się zrobić, jeżeli wie się jak. My spróbujemy Was tego nauczyć.

Pomysłem, który wywołał prawdziwą rewolucję w dziedzinie obróbki graficznej, była idea zastosowania warstw. Przedtem, pracując nad grafiką opartą na obrazie tworzonym przez układ punktów-pikseli, nie



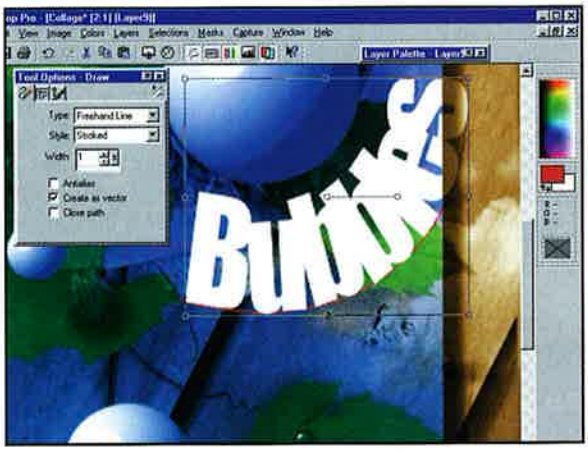
Warto przekonać się, jakie są możliwości opcji w menu Image, stosując je do poszczególnych warstw obrazu. Najbardziej użyteczne mogą okazać się Cutout (wytnij), Drop (upuść), Shadow (cieniowanie) oraz Bevel (skos).

można było cofnąć dokonanych zmian, wszystko musiało się więc udać za pierwszym razem. Warstwy można rozumieć jako przezroczyste arkusze, na których można umieścić fragmenty obrabianego obrazu i nałożyć je na siebie w dowolnej kolejności. Dzięki nim artyści-graficy mogą wreszcie eksperymentować ze swoimi dziełami, rozwarstwiając skomplikowane obrazy i pracując z każdą z warstw z osobna.

Kiedyś, jeżeli chcieliśmy pracować z wykorzystaniem warstw, musieliśmy wydać fortunę na program Adobe Photoshop, teraz możemy robić to samo, dzięki programowi Paint Shop Pro 6, który kosztuje znacznie mniej. Wersja demonstracyjna pozwala przekonać się, jak łatwo jest tworzyć warstwy i ich używać.

Warstwy w Paint Shop Pro

Każdy obraz w Paint Shop Pro stanowi w gruncie rzeczy tło, na które można nakładać dodatkowe obrazy jako różne warstwy. W naszym poradniku, na przykład wykorzystujemy jako tło obraz nieba i nakładamy na nie inne zdjęcie. Aby to zrobić, po prostu ko-



W Paint Shop Pro tekst umieszcza się na warstwach wektorowych. Żeby móc edytować tekst, klikamy na niego dwukrotnie; by zastosować na nim deformację, konwertujemy go na krzywe.

piujemy obraz, który chcemy nałożyć, następnie przechodzimy do tła i wybieramy z menu Edit opcję Paste as New Layer.

Często chcemy usunąć fragmenty naszego obrazu, by wydobyć elementy tła. W naszym przykładzie do wymazania fragmentów górnej warstwy używamy narzędzia "Gumka", jednak w tym celu można także wykorzystać jedno z narzędzi Paint Shop Pro, pozwalające na precyzyjne obrysowanie konturów punkt po punkcie lub różdżkę, automatycznie obrysowującą obszary o identycznej tonacji.

Jeżeli paleta warstw - Layers - programu nie jest widoczna, można ją wywołać, wykorzystując przycisk na pasku narzędzi. Zawiera ona listę, na której znajdują się wszystkie warstwy w określonym porządku od górnej do najniższej. Porządek ten można zmienić, przeciągając nazwy warstw na liście w odpowiednie miejsca. Przesuwamy wskaźnik myszy nad nazwę warstwy i przytrzymujemy go w tym miejscu, by po chwili zobaczyć miniaturkę obrazu, tworzącego tę warstwę - jest to funkcja szczególnie użyteczna, gdy obraz staje się skomplikowany.

Można także zmienić położenie poszczególnych warstw względem pozostałych (poziomo lub pionowo, nie zmieniając przy tym kolejności warstw), wybierając ich nazwy w palecie Layers, klikając na przycisku narzędzia Mover i przeciągając je. Paleta Layers umożliwia także ustawienie stopnia przezroczystości dowolnej warstwy.

Raster a warstwy wektorowe

W Paint Shop Pro jest jeszcze jeden nowy element. Oprócz warstw w formacie map bitowych można tworzyć warstwy wektorowe, w których możemy umieszczać tekst i rysunki. Tekst można potem poddawać obróbce, chyba że zdecydujemy się przekonwertować go na warstwę rastrową (mapę bitową) - a kształty, które rysujemy, mogą być korygowane za pomocą węzłów na krzy-

Co jest potrzebne?

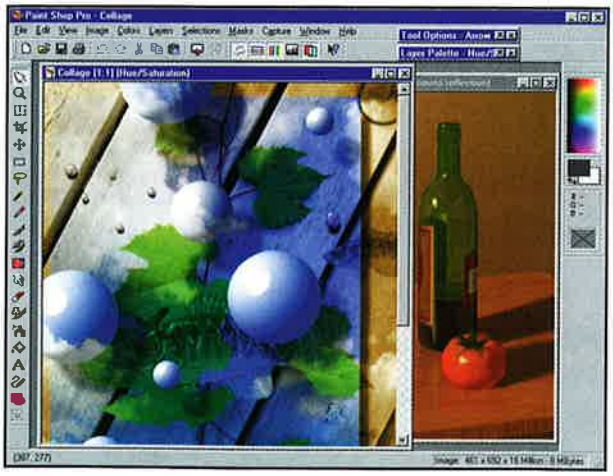
Żeby wypróbować Paint Shop Pro 6, trzeba tylko mieć dysk z wersją demonstracyjną programu i odpowiedni sprzęt: Pentium 200, 64 MB RAM, Windows 95/98 lub NT 4.0, żeby przestudiować nasz przewodnik, potrzebne będą także obrazy "sky 2' oraz 'landscape 1'.

Wypróbujcie to.

- **Paint Shop Pro posiada narzędzie do wypełniania ('bucket'), za pomocą którego można wypełnić obszar gradientowo (paleta Tool Options). Spróbujcie stworzyć maskę i wypełnić ją z użyciem tej funkcji, a otrzymacie efekt płynnego przenikania, podobny do filmowego ściemnienia-rozjaśnienia.**
- **Spróbujcie umieścić tekst między warstwami obrazu, aby wyglądał on jak integralna jego część, a nie sztuczny dodatek.**
- **Jeżeli zamieniacie tekst na krzywe, możecie wykorzystać narzędzia do transformacji tekstu - [shift]+ przeciągnięcie lub [ctrl]+ przeciągnięcie "uchwytów", znajdujących się na wierzchołkach, dzięki czemu uzyskacie efekt perspektywy lub "ścinania" (gdy równoległe płaszczyzny obrazu przesuwają się względem siebie).**
- **Wprowadźcie tekst do obrazu jako selekcję, zamiast jako obiekt wektorowy, a następnie zastosujcie efekt skosu ('bevel'), a otrzymacie niezwykłe wrażenie trójwymiarowości.**
- **Powielając warstwę, a następnie wybierając funkcję Multiply jako tryb krycia dla następnej warstwy, można sprawić, że płaskie obrazy nabiorą życia.**

Malowanie na czarno.

1. Chcemy stworzyć plakat informujący o wystawie fotografii krajobrazowej i pragniemy umieścić na nim zdjęcie tego samego krajobrazu w dwóch wersjach. Na jednym zdjęciu niebo jest naświetlone prawidłowo, lecz teren jest zbyt ciemny. Na drugim teren wygląda dobrze, za to obraz nieba jest zupełnie rozmyty - problem charakterystyczny dla zdjęć krajobrazowych.



Dzięki doskonałym narzędziom do obróbki graficznej, rysowania i rozwarstwiania, można tworzyć niezwykłe i skomplikowane obrazy. Nie bójcie się eksperymentować.

ści wzajemnego przenikania się poszczególnych warstw.

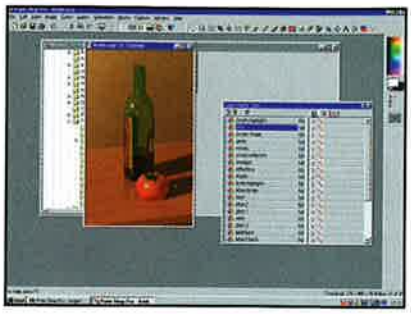
Każdej warstwie można także przypisać maskę, którą możemy poddać obróbce w celu ustawienia poziomu krycia w dowolnym obszarze warstwy, dzięki czemu uzyskujemy możliwość tworzenia prawie idealnie płynnych przejść między różnymi elementami obrazu.

Oprac. Piotr Domański

wych Beziera oraz specjalnych "uchwytów" (trasowanie).

Niewiele istnieje programów przeznaczonych do obróbki grafiki, które zawierałyby pełen zestaw narzędzi do tworzenia grafiki wektorowej i umożliwiały współistnienie obiektów bitowych i wektorowych na jednym obrazie - nawet wielki Photoshop tego nie potrafi.

Za pomocą Paint Shop Pro, można też uzyskać wiele efektów specjalnych znanych z



Główny pasek narzędzi można dostosować, dodając do niego przyciski najczęściej używanych narzędzi.

Kiedyś, jeżeli chcieliśmy pracować z wykorzystaniem warstw, musieliśmy wydać fortunę na program Adobe Photoshop.

Photoshopa - znajdują się one w menu Image. Na co dzień jednak bardziej użyteczne będą narzędzia dostosowywania obrazu - jaskrawość, kontrast, kolor i tak dalej. Są one zgrupowane w menu Colors.

Warstwy wektorowe w Paint Shop Pro dają użytkownikowi szerokie możliwości poszukiwań twórczych. Kiedy już oswoimy się z podstawowymi narzędziami, możemy przejść do eksperymentów z bardziej zaawansowanymi opcjami. Wykorzystując paletę Layers w menu znajdującym się obok suwaka krycia, można ustawić różne warto-

Paleta warstw może być otwarta lub, gdy jest zbędna, zwinięta do paska tytułowego.

Żargon

Adjustment layer
Warstwa robocza
Rodzaj warstwy, dzięki której zmienia się wygląd pikseli, które ona przykrywa, choć same piksele nie zmieniają swych właściwości. Jest to użyteczne narzędzie do pracy nad obrazem bez powodowania w nim nieodwracalnych zmian.

Beziere node
Krzywe Beziera
Programy graficzne tworzą krzywe i kształty na podstawie węzłów na krzywych Beziera. W trakcie edycji można zmieniać pozycję węzłów, dodawać nowe, usuwać zbędne. Każdy węzeł posiada 'kierownicę', pomagającą w wykreślaniu kształtu krzywej.

Canvas
Obszar roboczy
Obszar roboczy, na którym znajduje się zdjęcie, można powiększyć nie zmieniając rozmiarów samego obrazu - jest on swego rodzaju tłem. Zmianę rozmiaru obszaru roboczego stosuje się, gdy zachodzi potrzeba dodania nowych warstw i elementów wokół dotychczasowego obrazu.

Mask
Maska
Selekcje wystarczają do wyodrębniania fragmentów map bitowych, lecz maski dają użytkownikowi większe pole manewru. Dzięki nim można nad obrazem stworzyć warstwę ochronną oraz określić, które obszary obrazu będą modyfikowane, a które pozostaną nie zmienione.

Raster
Inaczej mapa bitowa, obraz składający się z punktów w przeciwieństwie do obrazu wektorowego, opartego na krzywych Beziera. Paint Shop Pro może konwertować obiekt wektorowy na mapę bitową.

Selection
Selekcja
Fragmenty obrazu można kopiować, przesuwać lub usuwać po ich wybraniu. Do selekcji (wybierania) można wykorzystać narzędzie Freehand, zwane lassem, pozwalające określać obszar selekcji punkt po punkcie lub Smart Edge - oba dostępne w palecie Tool Options.

Vector
Wektor
W Paint Shop Pro linia o kształcie, który można kontrolować za pomocą węzłów Beziera. Zaletą grafiki wektorowej jest to, że można wielokrotnie modyfikować, powiększać i przekształcać kształty bez utraty jakości; wadą, że obiekt wektorowy zawsze wygląda sztucznie.

2. *To nic, łatwo da się go rozwiązać. Powiększamy obszar roboczy obrazu z dobrze naświetlonym niebem, by uzyskać na dole wolne miejsce na obraz terenu. Następnie kopiujemy zdjęcie terenu i wklejamy je do powiększonego obrazu z niebem jako nową warstwę. Teraz możemy gumką wymazać niebo z górnej warstwy, aby wydobyć jego obraz z warstwy leżącej pod spodem.*

3. *Nasz obraz ciągle jest dość rozmyty - musimy zwiększyć ostrość i zmniejszyć jaskrawość, aby nadać mu ciemniejszą, bardziej dramatyczną tonację. Moglibyśmy połączyć warstwy, następnie zaś dopasować ustawienia ostrości i jaskrawości, lecz wtedy wielu czynności nie będzie można cofnąć. Zamiast tego więc, tworzymy specjalną warstwę, którą będzie można zmodyfikować lub usunąć w dowolnym momencie.*

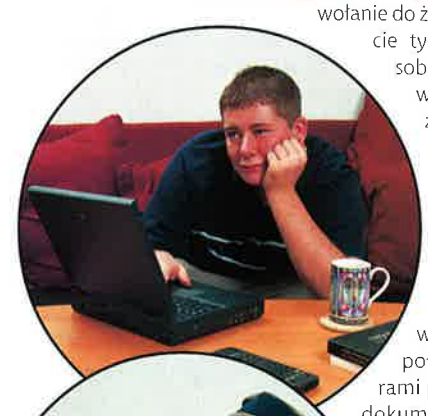
4. *W końcu musimy na naszym plakacie umieścić tekst - do tego wykorzystamy nowe wektorowe narzędzia Paint Shop Pro 6. W tej wersji programu można tworzyć poddający się dalszej edycji tekst na osobnej warstwie wektorowej. Tekst ten można przesuwać, zmieniać jego rozmiary, stosować wobec niego zniekształcenia i transformacje, a nawet zamienić go na warstwę rastrową, aby móc wypróbować na nim efekty specjalne i opcje masek.*

Podłączmy się

Jak zbudować prostą, lokalną sieć komputerową?

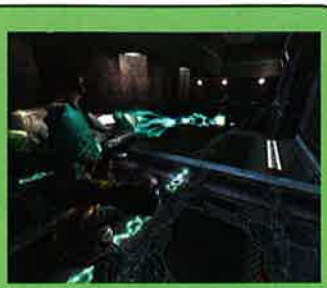
Jeżeli używanie peceta w twoim własnym, zamkniętym światku przygnębia cię do tego stopnia, że nie możesz już tego dłużej znieść, pora zapoznać się z urokami domowej sieci komputerowej.

Można od razu zadać pytanie: a po co komu sieć w domu? Pewnie, są albo bardzo drogie, albo w rozsądnej cenie, ale za to upiornie wolne? Cóż, nie można być w większym błędzie. Jeżeli masz w domu więcej niż jeden komputer, albo jeżeli jesteś pracownikiem małego biura, to przekonasz się, że powołanie do życia małej sieci i spięcie tych kilku maszyn ze sobą przyniesie tylko i wyłącznie korzyści i na zawsze zmieni sposób korzystania z peceta. Jedną z najprostszych, a zarazem najużyteczniejszych własności sieci komputerowej jest możliwość wymiany pomiędzy połączonymi komputerami plików, programów, dokumentów, sterowników, a nawet plików systemowych Windows. Przekonasz się, że przechowywanie wersji instalacyjnej Windows na jednym komputerze, w udostępnionym katalogu spowoduje, że będziesz mógł wrzucić te ulubione kompakty ze znaczkiem Mi-



Czas na zabawę

Granie przez sieć



Gry sieciowe kompletnie zrewolucjonizowały sposób patrzenia na komputerową rozrywkę.

Największą zaletą domowej sieci jest dostęp do możliwości grania we wszelkie multiplayery. Nie trzeba przy tym płacić za połączenia z Internetem, a na dodatek można trochę postrzelać do znajomych i rodziny ...

Od kiedy Doom w wybuchowym stylu wtargnął do komputerowego świata, gry zmieniły się nie do poznania. Doskonaląc się we wszelkich rozgrywkach sieciowych, ludzie dostrzegli dziwną przyjemność w ciągłym fragowaniu kumpli do upadłego. Praktycznie każda nowa gra, która dzisiaj pojawia się na rynku zawiera jakieś możliwości grania przez sieć. Wiele posiada nawet własne serwery poświęcone wyłącznie prowadzeniu rozgrywek, a w komplecie z grą otrzymuje się spory zestaw dedykowanych narzędzi Internetowych. Istnieją wysoko wyspecjalizowane grupy turniejowe, a ludzie spędzają setki godzin, produkując dodatkowe plansze i inne udoskonalenia do gier typu Quake, czy Unreal.

W przypadku domowej sieci komputerowej, granie w multiplayery jest dziecinnie proste. Wiele gier, z których pierwszą był oryginalny Quake, posiada wbudowane, proste w obsłudze interfejsy do grania przez sieć.

Wystarczy, że jedna osoba uruchomi u siebie moduł serwera, a druga podłączy się do niego i obie będą mogły grać razem. Po tym pozostaje już tylko rozpocząć wprowadzanie chaosu.

Nawet po trzech latach od premiery nic się nie zmieniło. Gry, takie jak Quake III i Unreal Tournament rozwinęły się bardzo pod względem graficznym, ale mechanizm grania przez sieć pozostał praktycznie identyczny, jak w przypadku starego, dobrego Quake. Maszyna, na której uruchamia się serwer, zazwyczaj najszybsza ze wszystkich w sieci, odpala grę jako pierwsza, a pozostałe komputery muszą przeszukać sieć lokalną i podłączyć się do serwera. Dopóki wszystkie maszyny w sieci będą posiadały zainstalowany protokół TCP/IP, każda nowa gra z wbudowaną opcją multiplayer będzie doskonale działała w tej konfiguracji.

Aktualnie do najlepszych gier sieciowych zalicza się Quake III Arena, Quake II, Quake, Unreal Tournament, Half-Life, Delta-Force, Age of Empires 2, FIFA 2000, Grand Theft Auto i Home World.

Domowa sieć

Sieć jest prosta

W mrocznych czasach panowania systemu DOS sieć była strasznym miejscem wiecznego cierpienia i potępienia. Na szczęście po wprowadzeniu

1 Ulokuj się

Pierwszym krokiem jest zorganizowanie sobie miejsca do pracy. Będziesz musiał położyć w pokoju kable pomiędzy komputerami. Upewnij się, że posiadasz dostatecznie długie kable, aby podłączyć każdą z maszyn do huba. Większość gotowych zestawów do instalacji sieci jest dostarczanych z przewodami długości 3-5m, więc albo będziesz musiał dokupić dłuższe, albo poustawiać kompulery w taki sposób, aby dostarczone kable sięgnęły do wszystkich. Następnym problemem, na który trzeba uważać są wszelkiego rodzaju interferencje: jeżeli stosujesz nieekranowane przewody, staraj się unikać kładzenia ich tuż przy gniazdach sieciowych (z prądem), gdyż może to wprowadzić dodatkowe zakłócenia i obniżyć ogólną wydajność sieci.

2 Zainstaluj karty sieciowe

Jeżeli okoliczności zmusiły cię do poprzestawiania sprzętów w całym domu, to jest to najlepszy moment, aby zainstalować karty sieciowe - i tak przecież musisz porozłączać wszystkie przewody dochodzące do komputerów. Polecamy używanie nowych kart PCI, gdyż w ich przypadku technologia Plug and Play eliminuje praktycznie wszystkie problemy z konfiguracją. Postaraj się umieścić sieciówki w możliwie najniżej położonym slocie PCI, gdyż dzięki temu unikniesz niepotrzebnej plątaniny kabli sieciowych i od monitora. Upewnij się, że masz pod ręką wszystkie potrzebne sterowniki, włóż karty do komputera i odpal maszynę.

3 Podłącz huba

Po włożeniu kart do komputerów, przyszedł czas na spięcie ich wszystkich ze sobą i położenie kabli sieciowych. W zależności od otoczenia, ta operacja może być dziecinnie prosta lub wręcz przeciwnie - uciążliwa i skomplikowana. W warunkach domowych, zazwyczaj całość ogranicza się do podłączenia huba do najbliższego gniazda zasilającego i położeniu na podłodze wszystkich przewodów. Jeżeli jednak planujesz stworzenie większej konstrukcji, z bardziej skomplikowanym hubem i komputerami umieszczonymi w różnych pokojach, możesz zostać zmuszony do nieco rzemieślniczej roboty. Kładzenie kabli pod podłogą i przewiercanie się przez ściany nie jest może przyjemne, ale za to pozwoli znacznie skrócić ich długość i doskonale ochroni je przed wszelkimi interferencjami.

Sieciowanie

HomeLAN

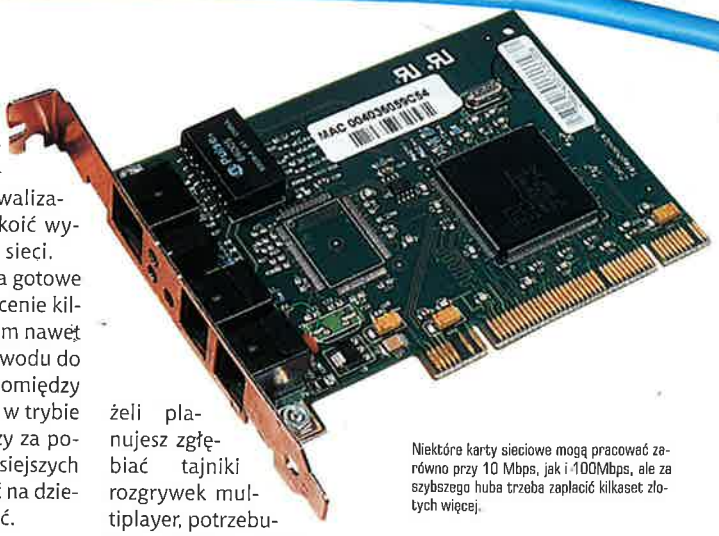
Jest to nowy, rewolucyjny pomysł, łączący w sobie kartę sieciową Ethernet z nowym systemem, wykorzystującym już istniejące w domu kable telefoniczne. Dzięki temu możliwe jest bardzo proste i szybkie stworzenie domowej sieci. Cała zabawa polega na tym, żeby połączyć swoje komputery, wymieniać pliki, albo grać bez potrzeby instalowania kosztownych rozwiązań opartych na koncentratorach. Co prawda prędkości przesyłu nie przekraczają 120 Kbps, ale jest to w zupełności wystarczająca wartość do grania i kopiowania większości plików.

Producent: Zoom
www.zoom.com
Cena: 250 zł

crosoft na dno najgłębszej szuflady. Można zrobić to samo ze wszystkimi sterownikami. Jeżeli od czasu do czasu musisz wykonać na komputerach pewne zadania administracyjne, tego typu sieć może rozwiązać

Wszystkie potrzebne do pracy dane i programy mogą być przechowywane na jednym, centralnym komputerze.

wiele problemów. A to dlatego, że wszystkie potrzebne do pracy dane i programy mogą być przechowywane na jednym, centralnym komputerze i być dostępne z dowolnego miejsca sieci. Ale niech wam się nie zdaje, że sieć komputerowa może być przydatna tylko do tych nudnych, "pewnych zadań administracyjnych". Po zainstalowaniu sieci wyposażonej w protokoły TCP/IP lub IPX, natychmiast można przystąpić do rozgrywania potyczek sieciowych. Gry, takie jak Quake, Unreal, Half-Life, czy Age of Empires zyskują całkiem nowe oblicze i pozwalają na pobudzenie ducha rywalizacji, którego będzie można zaspokoić wyłącznie grając przeciwko sobie w sieci. W dobrych sklepach są do kupienia gotowe zestawy do montażu małej sieci w cenie kilkuset złotych, a dzięki innym opcjom nawet obniżającym tę wartość, nie ma powodu do ciągłego przekładania dyskietek pomiędzy komputerami, czy nudnego grania w trybie single, albo płacenia fury pieniędzy za połączenia i grę w Internecie. W dzisiejszych czasach każdy może sobie pozwolić na dzielenie zasobów i rozrywkę przez sieć.



Niektóre karty sieciowe mogą pracować zarówno przy 10 Mbps, jak i 100Mbps, ale za szybszego huba trzeba zapłacić kilkaset złotych więcej.

Sieciowe opcje

Przy ciągle spadających cenach komputerów osobistych, prawdopodobieństwo posiadania więcej niż jednego komputera w domu również rośnie. Fakt, że pecet, za który zapłaciłeś pięć kawałków rok temu, dzisiaj nie jest nawet wart połowy z tego, nie przyprawia o dobry nastrój. Więc czemu zamiast wyrzucić do kubła starą bestię, nie zachować jej i nie wykorzystać do przydatnych rzeczy?

Drugi pecet jest zawsze przydatny. Można go przeznaczyć na pożarcie przez dzieci, albo umożliwić najbliższej osobie "podnoszenie swoich komputerowych kwalifikacji" czy w końcu wykorzystać go jako nagrywarkę, czy prosty serwer plików.

A kiedy masz już tego drugiego peceta, sensownym rozwiązaniem jest podłączyć go do pierwszej maszyny - proste udostępnianie plików jest zawsze wygodne, a ile daje rozgrywka w Quake przez sieć, można się przekonać tylko na własne oczy.

Więc czego powinno się szukać, jeśli już zdecydujesz się na budowę swojej pierwszej sieci? Jak zwykle bywa, wszystko zależy od tego, do czego chcesz ją wykorzystywać. Jeżeli planujesz zgłębiać tajniki rozgrywek multiplayer, potrzebujesz pełnej sieci Ethernet, na której będą mogły pracować protokoły TCP/IP i IPX. Większość nowych gier robi doskonały pożytek z TCP/IP, a często także z IPX, ale ten ostatni jest coraz szybciej wypierany.

Jeśli, z drugiej strony, tylko raz na jakiś czas chcesz przepchnąć pomiędzy komputerami kilka plików, być może powinieneś wybrać o niebo tańsze rozwiązanie oparte na bezpośrednim połączeniu kablowym. Musisz mieć jednak świadomość, że tego typu rozwiązanie ogranicza możliwości wyłącznie do wymiany plików, gdyż nie wykorzystuje ono protokołów TCP/IP i IPX, które są niezbędne do większości innych zadań sieciowych. Zanim przyjrzymy się rozwiązaniom opartym na sieci Ethernet, jest jeszcze jedna opcja, na którą trzeba koniecznie zwrócić uwagę: dzięki wielkiej popularności standardu USB, który ostatnio opanowuje wszystkie urządzenia, poja-

Niektóre karty sieciowe mogą pracować zarówno przy 10 Mbps, jak i 100Mbps, ale za szybszego huba trzeba zapłacić kilkaset złotych więcej.

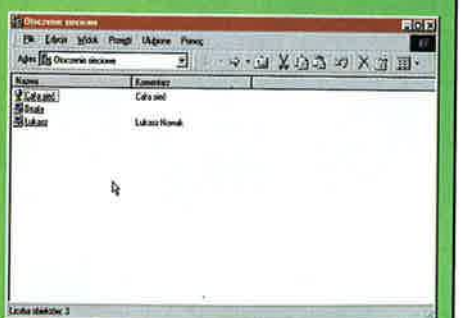
Windows i współczesnych technologii sieciowych, każdy może w prosty sposób połączyć swoje komputery i szybko rozpocząć udostępnianie i ... fragowanie.

4 Zainstaluj protokoły

Uruchom Windows. Jeżeli pojawi się okienko proszące o wprowadzenie użytkownika i hasła, zrób to (możesz wybrać całkiem dowolne nazwy). Jeżeli pominiesz tę procedurę logowania, sieć będzie niedostępna, co uniemożliwi wymianę plików i jakąkolwiek komunikację między komputerami. Na tym etapie twoje komputery nie są w stanie ze sobą rozmawiać, jako że nie masz zainstalowanych żadnych protokołów sieciowych. Aby je dodać, kliknij prawym przyciskiem myszki na ikonę Otoczenie Sieciowe i wybierz właściwości. Kliknij Dodaj, Klient, Microsoft, a później wybierz Klient Sieci Microsoft i wciśnij OK. Następnie wybierz Protokół, Microsoft, TCP/IP i znowu kliknij na OK.

5 Sprawdź sieć

Po zainstalowaniu protokołów, kliknij na zakładkę Identyfikacja. Musisz wpisać nazwę komputera i grupy roboczej. Mogą to być dowolne ciągi znaków, ale żeby wszystkie komputery widziały się nawzajem musisz wszędzie wpisać tę samą nazwę grupy roboczej, na przykład Dom. Nazwy komputerów muszą być odmienne. Po restarcie systemu, będziesz miał komputery spięte do huba z zainstalowanymi protokołami i gotowe do pracy. Po podłączeniu wszystkich kabli i zasilania, diodki na hubie i kartach sieciowych powinny być zaświecone, co świadczy o poprawności połączeń pomiędzy nimi. Jeżeli nie są, oznacza to problem albo z kablami, albo z kartami sieciowymi.



6 Uruchom udostępnianie

Jeżeli zainstalowałeś na dwóch komputerach protokoły i wpisałeś im poprawne nazwy, otwórz Otoczenie Sieciowe, po kilku odświeżeniach i chwili czasu, wszystkie komputery powinny się tam pojawić. Aby umożliwić udostępnianie plików, kliknij prawym przyciskiem na Otoczenie Sieciowe i wybierz Właściwości. Następnie kliknij na przycisk Udostępnianie Plików i Drukarek. Zaznacz opcję udostępniania plików, kliknij OK i ponownie uruchom komputer. Aby udostępnić jakikolwiek folder dla użytkowników sieci, kliknij na nim prawym przyciskiem i przejdź do zakładki Udostępnianie. Ustaw tryb dostępu na pełny lub tylko do odczytu oraz ewentualne hasła. Możesz też udostępnić jeden folder bez hasła, do którego wszyscy będą mieli pełny dostęp. Sieć jest teraz gotowa do pracy.

Na początek

MRi Soho

Jest to mały, ale bardzo wygodny w użyciu zestaw do budowy małej, domowej lub biurowej sieci, opartej na architekturze 10-BaseT. W jego skład wchodzi pięć kart sieciowych PCI oraz mały, pięcioportowy koncentrator z dodatkowym portem uplink, przydatnym do przyszłej rozbudowy. W komplecie dostarczane są także kable, więc można od razu rozpocząć podłączanie. Po instalacji można oczekiwać prędkości sięgającej 800 MB/s, co jest w zupełności wystarczające dla praktycznie wszystkich zastosowań.

Producent: Tempo
www.mri.co.uk
Cena: 600 zł

wiła się zupełnie nowa możliwość łączenia komputerów w sieć. Bezpośrednie połączenie kablowe z wykorzystaniem złącz USB umożliwia dwóm wyposażonym w USB pecetom na połączenie się i wykorzystanie wszystkich zalet szybkiego łącza, którego przepustowość może osiągać nawet 12 Mbps. Wiele tego typu rozwiązań posiada także wbudowaną obsługę standardowych protokołów sieciowych, co pozwala na współdzielenie łącza internetowego i granie w trybie multiplayer.

Zdobądź huba

Kiedy przychodzi pora na rozważanie różnych konstrukcji sieci Ethernet, najlepszym rozwiązaniem będzie kupienie gotowego zestawu sieciowego. Przekonacie się, że wszystkie tego

Drugi pecet jest zawsze przydatny ... dla dzieci.

typu produkty wykorzystują tzw. huby, czyli inaczej koncentratory. Struktura oparta na hubie ma całe mnóstwo zalet: po pierwsze, można bez żadnych problemów dodawać i wypinać komputery z sieci w trakcie jej pracy, bez przeszkadzania innym osobom w pracy. Wiele koncentratorów posiada także specjalny port up-link, dzięki któremu można łączyć ze sobą kolejne koncentratory, rozbudowując sieć w miarę pojawiania się w niej nowych komputerów.

Przy zakupie huba, najważniejszą decyzją, którą trzeba podjąć jest wybór pomiędzy urządzeniem pracującym w standardzie 10- lub 100BaseT: pracują one odpowiednio z prędkościami 10 Mbps i 100 Mbps. Wiele nowych kart sieciowych potrafi pracować przy obu tych szybkościach, ale za odpowiedni koncentrator trzeba zapłacić kilkaset złotych więcej. Kolejną kwestią do zastanowienia jest liczba portów, którą będzie oferował planowany hub. Dla większości zastosowań domowych, cztero- lub pięcioportowe urządzenia są więcej niż zadawalające, jako że chyba nie planujesz podłączać większej liczby komputerów

Żargon

Słowa do wyjaśnienia

Zagubiony w świecie dziwnych skrótów i akronimów, którymi operują spece od sieci? Odpowiedzi na wszelkie pytania znajdziesz w naszym małym słowniczku, obejmującym najważniejsze określenia dotyczące sieci.

10Base2
Cienki przewód koncentryczny - cieńszy niż twój mały palec. Nazwano go 10Base2 ze względu na maksymalną długość przewodu wynoszącą 200 m.

10Base5
Gruby przewód koncetryczny - gruby jak kciuk. I tym razem nazwa 10Base5 wywodzi się z przewodów, które nie mogą być dłuższe niż 500 m.

10BaseT
Standard okablowania dla sieci opartej na skrętce, wykorzystywany w praktycznie wszystkich instalacjach Ethernet. Skręcenie przewodów w jednym kablu znacznie lepiej ochrania przed interferencjami niż ekranowanie.

100BaseT
Standard wykorzystywany w sieciach Ethernet pracujących z prędkością 100 MB/s. Tutaj wykorzystuje się wyłącznie skrętkę.

IPX
Protokół sieciowy stworzony przez firmę Novell. Microsoft oferuje własną wersję IPX, która jest dostarczana ze wszystkimi systemami Windows. Ten protokół jest już stopniowo wypierany przez TCP/IP.

Kbps
Tysiąc bitów na sekundę. Podziel przez osiem, a otrzymasz kilobajty na sekundę (każdy bajt ma osiem bitów).

Mbps
Milion bitów na sekundę. Sieci Ethernet pracują zazwyczaj z prędkościami 10 lub 100 Mbps, choć ostatnio pojawiły się wersje osiągające prędkość 1000 Mbps (tzw. Gigabit Ethernet).

NIC
Network Interface Card - karta sieciowa.

Protokół
Zestaw instrukcji opisujący, w jaki sposób dane mają być przesyłane poprzez sieć komputerową. Protokoły niskiego poziomu opisują fizyczne zasady działania okablowania, natomiast wysokiego poziomu - jak powinny być sformatowane dane.

RJ-45
Nazwa wtyczki wykorzystywanej do łączenie kart sieciowych i hubów w technologii 10BaseT Ethernet.

TCP/IP
Standard wykorzystywany dzisiaj w znacznej większości sieci komputerowych. Można go stosować zarówno do małych, lokalnych struktur, jak i do bardzo rozległych sieci - np. Internet.

UTP
Skrętka
Nieekranowany kabel z ośmioma przewodami skręconymi i owiniętymi pojedynczą izolacją. Wykorzystywany głównie w sieciach 10BaseT.

Tanim sumptem

Bezpośrednie połączenie kablowe

Budowanie sieci wcale nie musi kosztować fortuny. Jeżeli chcesz połączyć tylko dwa komputery, to w systemie Windows jest wbudowane narzędzie, które taką operację umożliwia. A oto jak z niego skorzystać. Jedynym sprzętem, który będzie potrzebny to kabel szeregowy null-modem lub parallel.

1 *Upewnij się, że masz zainstalowane wszystkie potrzebne elementy sieci. Możesz to zrobić ręcznie, albo pozwolić Kreatorowi Bezpośredniego Połączenia Kablowego zrobić całą brudną robotę. Uruchom Menu Start, Programy, Akcesoria, Bezpośrednie Połączenie Kablowe. Pierwszą rzeczą, która zostanie sprawdzona jest to, czy masz zainstalowaną Kartę Dial-Up. Możesz zrobić to sam poprzez kliknięcie prawym przyciskiem na Otoczenie Sieciowe, wybór Właściwości i dodanie nowej Karty Dial-Up z menu Dodaj, Karta, Microsoft.*

2 *Następnie, jeżeli chcesz wymieniać dane, co jest praktycznie jedynym zastosowaniem takiego połączenia, musisz włączyć udostępnianie plików. Nawet Kreator odeśle cię do panelu sterowania siecią, więc kliknij prawym przyciskiem na Otoczenie Sieciowe, wybierz Właściwości i kliknij na Udostępnianie Plików i Drukarek. Włącz udostępnianie plików i wciśnij OK, a następnie ponownie uruchom komputer. Ta operacja pozwala udostępniać foldery na każdym z komputerów i kopiować pomiędzy nimi pliki. Aby tego dokonać, kliknij prawym przyciskiem na folder, wybierz Właściwości, a następnie przejdź do zakładki Udostępnianie.*

3 *Teraz wystarczy połączyć kablem oba komputery i jeszcze raz uruchomić Bezpośrednie Połączenie Kablowe. Zostaniesz teraz zapytany czy chcesz być hostem, czy gościem. Wybierz pierwszą opcję. Następnie zostaną sprawdzone dostępne porty zarówno szeregowe, jak i równoległe. Wybierz ten, do którego podłączyłeś kabel. Teraz wystarczy operację powtórzyć na drugim komputerze, ale zamiast opcji host wybrać gość. No i oczywiście trzeba udostępnić jakieś foldery.*

MARCOWY

ACTION PLUS JUŻ W KIOSKACH

Drukarki

GoPrintX
Na rynku jest całe mnóstwo drukarek sieciowych, które można podłączyć bezpośrednio do koncentratora Ethernet. Jeżeli nie masz miejsca na taki luksus, możesz spróbować specjalnych, bezprzewodowych adapterów firmy Nighthawk. Pozwalają one podłączyć nawet sześć komputerów PC do jednej drukarki, wykorzystując nadajniki podłączane do portu równoległego. Są one kosztowne, ale bardzo wygodne w użyciu - ich zasięg wynosi nawet 150 m.

Producent: Nighthawk
www.nighthawk.co.uk
Cena: 700 zł

jednocześnie. Jednakże w przypadku struktury pracującej w małym biurze, wymagane jest nieco bardziej przyszłościowe spojrzenie: być może zaczynasz z czterema komputerami, ale jak szybko zamierzasz się rozwijać? Szukaj urządzeń posiadających porty up-link, które w przyszłości umożliwią ci prostą rozbudowę już istniejącej struktury.

Właściwe materiały

Aby uzyskać optymalną prędkość w swojej sieci, będziesz musiał zadbać o odpowiednią jakość okablowania, które wykorzystasz do łączenia swoich komputerów. Jeżeli zastosujesz przewody dostarczone w komplecie, wszystko powinno działać bez problemów. Ale jeżeli musisz używać oddzielnie kupowanych przewodów, lub jeśli przechodzisz z wolniejszej sieci do szybszej, musisz upewnić się, że posiadasz dokładnie takie kable, jakie są wymagane.
Sieci oparte o konstrukcje 10BaseT posiadają dosyć niskie prędkości przesyłu danych, więc bez problemu możesz korzystać z taniej, nieekranowanej skrętki. Jeżeli natomiast chcesz pracować w sieci 100BaseT powinieneś pomyśleć o ekranowanych kablach, które pozwolą uzyskać lepsze osiągi. Technicznie rzecz biorąc, kable 10BaseT są nazywane skrętką trzeciej kategorii, a przewody odpowiednie okablowanie 100BaseT - skrętką piątej kategorii. Jeżeli kupiłeś kabel piątej kategorii, to możesz bez problemów wykorzystać go do sieci, pracującej zarówno z prędkością 100, jak i 10 Mbps. Maksymalna długość tego typu przewodów nie może przekroczyć 100 m (włącznie z kablami z gniazdka do komputera). Jeżeli przekroczy się tę wartość, to sieć powinna nadal działać, ale mogą pojawić się przekłamania, a prędkość transferów może drastycznie spaść.

Nie ma potrzeby bawić się z kablami - po prostu podłącz tę zabawkę do linii telefonicznej i do dzieła.

A może bez huba?

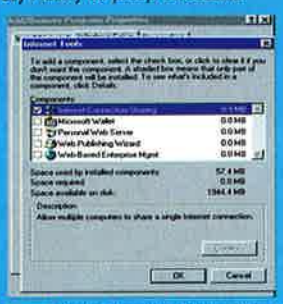
Najtańszym rozwiązaniem kompatybilnym ze standardem Ethernet jest prosta sieć peer-to-peer, wykorzystująca kabel koncentryczny do łączenia kart sieciowych bezpośrednio, bez użycia huba. Każda karta sieciowa musi być wyposażona w specjalne złącze i dołączony do niego trójnik. Następnie łączy się je szeregowo ze sobą, a na obu końcach magistrali zakłada się tzw. terminatory. Ciężko już dzisiaj znaleźć urządzenia i narzędzia do budowy tego typu sieci, ale jest to wciąż możliwe. Największą zaletą tego rozwiązania jest cena: nie potrzebny jest hub, więc płaci się jedynie za karty sieciowe i kabel. Jeżeli planujesz budowę tego typu sieci, pamiętaj żeby wszystkie karty pochodziły od tego samego producenta. W przeciwnym wypadku może okazać się, że nie będą one chciały ze sobą współpracować. Tego typu sieć jest wygodna wyłącznie przy łączeniu niewielkiej liczby komputerów. Kiedy ma w niej pracować więcej maszyn, bardzo często pojawiają się problemy ze stabilnością, konflikty uniemożliwiają pracę, a niska prędkość może doprowadzić do szaleństwa. Jeżeli zdecydujesz się na rozwiązanie oparte na hubie i okablowaniu 10BaseT, wydasz trochę więcej pieniędzy, ale oszczędzisz sobie wielu kłopotów.

Oprac. Łukasz Nowak

Pomysłowa rzecz

Dzielenie łącza internetowego

Więc udało ci się połączyć wszystkie komputery w jedną sieć? Jeżeli masz do tego system Windows 98 SE, możesz sprawić, że wszystkie będą mogły korzystać z jednego połączenia z Internetem. Może to być modem, ISDN lub coś lepszego.
Kiedy pojawił się Windows 98 SE jednym z niewielu usprawnień było dodanie Współdzielenia Połączenia Internetowego. Jednakże opcja ta była kiepsko udokumentowana i użytkownicy nie wiedzieli za bardzo jak skonfigurować system, aby poprawnie wykorzystać nowe możliwości. Jednakże proces ten jest dosyć prosty i łatwy do przeprowadzenia.



1 Uruchom komputer, który ma łącze z Internetem. Otwórz okno Dodaj/Usuń Programy z panelu sterowania, przejdź do zakładki Instalator Windows i kliknij na Narzędzia Internetowe. Jeżeli Współdzielenie Łącza Internetowego jest już zainstalowane, usuń je i ponownie uruchom komputer. Następnie zainstaluj jeszcze raz ten moduł.

2 Zostanie teraz uruchomiony Kreator, który wyjaśni, jak skonfigurować komputer do dzielenia łącza z Internetem. Kiedy będzie chciał uruchomić Kreatora Połączeń internetowych, a ty masz już skonfigurowane wszystkie usługi, będziesz musiał ręcznie się podłączyć do Internetu. Kreator sprawdzi wszystkie ustawienia konta i wtedy będziesz mógł się wylogować. W końcu poprosi cię o dyskietkę.

3 Włóż dyskietkę i pozwól kreatorowi zapisać na niej mały plik. Teraz przejdź do komputera, który będzie korzystał ze współdzielonego łącza i wykonaj na nim krok pierwszy. Przerwij działanie Kreatora. Włóż dyskietkę do stacji i znajdź na niej plik ICWIZ.EXE, który następnie uruchom. Ten kreator automatycznie skonfiguruje połączenie sieciowe. Kiedy skończy, wszystko będzie gotowe do pracy.

Tworzenie partycji

Jak sprawnie używać programu fdisk?

Kiedy kupujesz nowy twardy dysk, musi on zostać przygotowany do użycia, zanim będzie go można nawet sformatować. Ta operacja nazywa się partycjonowaniem dysku. W skrócie oznacza to takie uporządkowanie miejsca na dysku, aby system operacyjny wiedział, gdzie może zapisywać swoje dane, a jakie miejsce ma pozostać puste. Możesz mieć praktycznie dowolną liczbę partycji na dysku, jednak musisz mieć przynajmniej jedną, aby komputer w ogóle mógł wystartować.

Zanim wprowadzono do użycia system FAT32, jednym z głównych powodów, dla których używało się partycji było uzyskanie maksymalnej dostępnej pojemności dla aplikacji. Działo się tak ze względu na sposób, w jaki dane są zapisywane na twardym dysku - każdy plik zajmuje przynajmniej jeden określony obszar na dysku, nazywany klastrem. W przypadku starego, 16-bitowego systemu FAT, jedna partycja mogła zostać podzielona jedynie na 65,536 takich fragmentów. Maksymalny rozmiar partycji mógł wynosić 2,1 GB, co jeśli podzielić przez 65,536 daje magiczną liczbę 32 KB. Jako że sporo plików ma znacznie mniejsze rozmiary i skoro każdy z nich musiał zajmować przynajmniej 32 KB marnowało się bardzo dużo miejsca. Właśnie dlatego wprowadzało się mniejsze partycje, co powodowało zmniejszenie rozmiaru klastra, a co za tym idzie także sporą oszczędność miejsca. Mogła ona wynosić nawet do 200 MB na dysku 2.1 GB.

Dziel i rządź

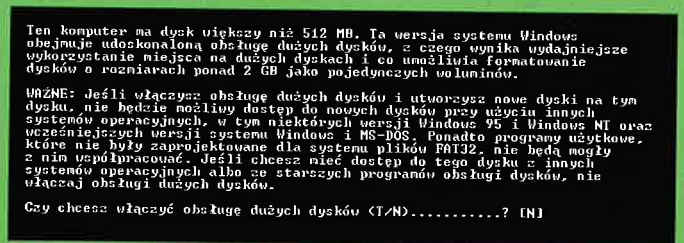
Wraz z wprowadzeniem 32-bitowego systemu FAT, oddano do dyspozycji użytkownika aż 4,294,967,296 klastrów, co sprawiło, że ich rozmiar może być bardzo mały (zazwyczaj 4 KB). Ten fakt podważył sens jednego z podstawowych powodów, dla których używano wielu partycji. Jednakże partycjonowanie jest użyteczne samo w sobie. Dzięki niemu można skutecznie oddzielić różne dane od siebie, a nawet posiadać wiele systemów operacyjnych. I właśnie dlatego warto wiedzieć, jak się tę operację przeprowadza.

Partycjonowanie zazwyczaj wiąże się ze zmianą przyporządkowanych liter dysków: podstawowa partycja na pierwszym fizycznym dysku będzie się nazywać C: a podstawowa partycja na drugim dysku - D:. W pierwszej kolejności są umieszczane wszystkie podstawowe partycje, a później dopiero przydzielane są litery dla partycji rozszerzonych. I tak druga partycja na pierwszym dysku będzie się nazywać E:, a druga partycja na drugim dysku F: itd. Pamiętajcie jednak, że fdisk potrafi mieć niszczycielskie działanie - jeżeli użyjecie go do zmiany jakichkolwiek parametrów swoich partycji, utracicie wszystkie dane. Dlatego skopiujcie je w bezpieczne miejsce zanim zaczniecie.

Oprac. Łukasz Nowak

Poćwiartuj go

Partycjonowanie dysku za pomocą programu fdisk



1. Fdisk może być używany wyłącznie w DOSie, w żadnym wypadku nie wolno go odpalać w oknie MS-DOS spod Windows. Albo uruchom ponownie komputer w trybie DOS, albo kiedy przy starcie zobaczysz napis Uruchamianie Systemu Windows, wciśnij przycisk [F8] i wybierz z menu opcję Tylko Wiersz Poleceń. Program fdisk będzie się znajdował na twardym dysku, w katalogu C:\windows\command. Zmień bieżący katalog, wydając polecenie CD C:\windows\command i wciśnij [Enter]. Później trzeba wpisać Fdisk i znowu wcisnąć [Enter]. To spowoduje uruchomienie programu Fdisk, a jeśli twój dysk jest większy niż 512 MB, zostanie wyświetlona informacja i pytanie o włączenie opcji obsługi dużych dysków. W rzeczywistości jest to pytanie o włączenie obsługi FAT32 - wybierz Tak, gdyż w przeciwnym razie będziesz ograniczony do partycji o maksymalnym rozmiarze 2.1 GB.

2. Następny ekran to główne menu programu Fdisk, które prawdopodobnie wydaje się na początku nieco niezrozumiałe. Jeżeli nie jesteś pewien jak wygląda struktura twojego dysku, wybierz opcję nr 4, która wyświetli informacje o partycjach na bieżącym dysku. Jeżeli nie ma na nim żadnych partycji - zostaniesz o tym poinformowany. Jeżeli właśnie zainstalowałeś nowy dysk, będziesz musiał utworzyć partycję. W tym celu wybierz opcję nr 1. W następnym menu znowu musisz wybrać pozycję nr 1, ponieważ musisz utworzyć podstawową partycję DOS. To właśnie z niej będzie się uruchamiał system operacyjny.

3. Po utworzeniu podstawowej partycji, musisz ustawić na niej znacznik aktywności. Z głównego menu wybierz opcję nr 2 i wybierz partycję podstawową jako aktywną. Jest to bardzo istotny krok, gdyż bez niego komputer w ogóle nie wystartuje. Jeżeli chcesz założyć więcej niż jedną partycję, powróć do głównego menu. Ponownie wybierz opcję nr 1, aby utworzyć dyski logiczne, a następnie wybierz pozycję nr 2, co pozwoli stworzyć rozszerzoną partycję. Po wykonaniu tej operacji zostaniesz zapytany, czy chciałbyś założyć na niej dyski logiczne - odpowiedz Tak. W tym momencie dostaniesz możliwość stworzenia jednego dysku logicznego, obejmującego całość partycji rozszerzonej lub podzielenia jej na większą liczbę mniejszych dysków.

4. Jeżeli w którymś miejscu się pomylisz, możesz dość łatwo usunąć dowolną partycję. Należy jednak pamiętać, że aby usunąć partycję podstawową, najpierw trzeba usunąć partycję rozszerzoną i wszystkie, znajdujące się na niej dyski logiczne. Kiedy już poprawnie podzielisz swój dysk, będziesz musiał ponownie uruchomić komputer, aby system operacyjny mógł przydzielić nowe litery dysków. Zanim jednak to zrobisz, dobrym pomysłem jest wybranie opcji nr 4, aby obejrzeć nową strukturę partycji. Warto się upewnić czy całe miejsce na dysku zostało podzielone, i czy podstawowa partycja została ustawiona jako aktywna. Pamiętaj, że jeżeli zainstalujesz Windows i będziesz chciał użyć ponownie programu fdisk, utracisz wszystkie swoje dane. Po restarcie będziesz musiał uruchomić system operacyjny z dyskietki startowej i sformatować wszystkie, nowo założone partycje.

Chłodzenie

Ciąg dalszy kompletnego kompendium chłodzenia

Dzisiaj przyglądamy się problemowi utrzymywania twojego CPU w odpowiednio niskiej temperaturze, rozważając, co jest ważne w przypadku radiatora i dlaczego powinno się używać substancji termicznych.

Zobacz

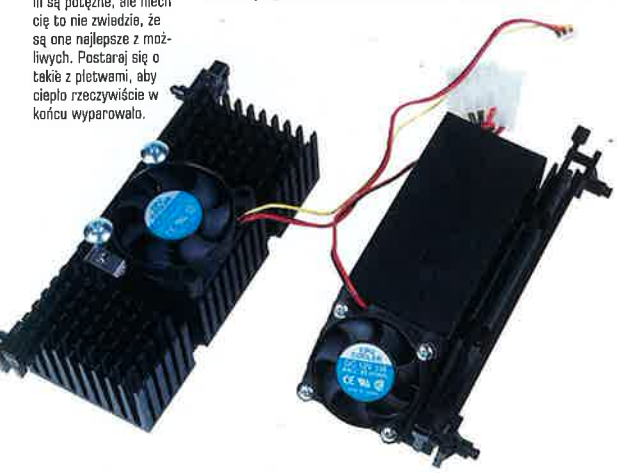
Ściąga

- Jeśli twój radiator posiada poduszeczkę przewodzącą, usuń ją i zamiast tego użyj substancji termicznej. To lepsze rozwiązanie.
- Jeśli wiatraczek twojego procesora jest głośny, musisz przygotować się na jego wymianę - psuje się. Zastąp go, zanim będziesz musiał wymienić procesor.

Ostatnio mówiliśmy o zapewnieniu całemu systemowi zdrowego chłodziku, dzięki dodaniu kilku wiatraczków na obudowie i "zorganizowaniu" odpowiedniego przepływu powietrza. W tym miesiącu przyjrzymy się oziębianiu najważniejszej części twojego komputera - CPU. Ale najpierw przypomnijmy sobie jedną z najważniejszych spraw związanych z Overclockingiem - nie ma sensu kupować potężnych nowych wiatraczków i radiatorów dla procesora, jeśli nie posiadasz w swojej maszynie odpowiedniego obiegu powietrza.

Ciepło wyssane

W tej epoce wiatraczków łatwo jest zapomnieć, jak ważne są radiatory, ale ten kawałek metalu jest elementem, który przylega do twojego procesora i jako taki musi być dobrej jakości, aby był w stanie wykonywać swoją pracę właściwie. Z tego powodu, jeśli zamierzasz poprawić chłodzenie swojego CPU, nowy, dobry radiator to pierwsza rzecz, w którą powinieneś się zaopatrzyć. A więc jak można ocenić jakość tego komponentu? Najlepszy jest taki z małą opornością cieplną (mniejszą niż 2 stopnie Celsjusza na Wat). Ale nawet w tych naszych "oświeconych" czasach będziesz miał sporo kłopotów, aby dowiedzieć się o ten parametr, chyba że znajdziesz równie, właściwie do naszej ery, "oświeconego" sprzedawcę. Tak naprawdę skończysz chyba na wykorzystaniu klasycznej metody wyboru radiatora - poleganie na największym z możliwych kawałku metalu. Ale to tylko ogólny zarys twoich potrzeb. Najlepsze radiatory bowiem to te z takimi specjalnymi "płetwami". W tym sensie mniejsze "urządzenia" tego typu z właściwymi płetwami załatwi sprawę równie dobrze, jak większe z kiepskimi, gęstymi płetwami. Idealne będzie, jeśli postarasz się o wielki radiator z dużą ilością rzadko położonych płetw. Ponadto płetwy te nie powinny być skierowane w tę samą stronę - dzięki temu powietrze będzie lepiej je opływało. I ostatnia kwestia w wyborze radiatora: jego tył powinien być całkowicie płaski, dlatego, że ta część dotyka procesora. Jeśli nie zadbasz o odpowiednie "zbliżenie" między elementami, radiator nie będzie w stanie przenosić właściwie ciepła - bez względu na to, jak dobrej jest jakości. No i tu pojawia się kwestia substancji termicznych...



Radiatory w Pentium II i III są potężne, ale niech cię to nie zwiedzie, że są one najlepsze z możliwych. Postaraj się o takie z płetwami, aby ciepło rzeczywiście w końcu wyparowało.

Pora na maź

Gdy mówimy, żebyś się upewnił, że radiator jest zupełnie płaski z tyłu, nie chodzi nam o to, abyś wziął mikroskop elektronowy i zaczął się mu przyglądać. Musi on być płaski wizualnie. Kiedy umieścisz go na procesorze, z pewnością między dwoma powierzchniami pojawią się drobne przestrzenie, ponieważ w świecie nie ma nic idealnie płaskiego. Powietrze to bardzo zły przewodnik ciepła, ale to właśnie ono zajmuje te małe puste przestrzenie. Zatem, jeśli na tym poprzestaniesz, wydajność twojego radiatora będzie ograniczona. Postaraj się zainwestować trochę w odpowiednią substancję termiczną. Wypełni ona puste miejsca i poprawi przenoszenie energii pomiędzy CPU a metalem, z którego wykonany jest radiator. Możesz dostać tubkę takiej substancji produkowanej na przykład przez Maplin czy RS, którą, jeśli masz szczęście, będziesz w stanie zakupić w najbliższym sklepie komputerowym. Kiedy zdobędziesz już taką tubę (co prawdopodobnie potrwa wieki), będziesz musiał nałożyć cienką warstwę preparatu na tę część radiatora, która ma dotykać procesora. Pamiętaj, że substancja ta ma za zadanie wypełnić niewidzialne dziury na powierzchni pomiędzy dwoma materiami, a nie pozbawić ich kontaktu ze sobą, a zatem nie przesadzaj z ilością, którą rozsmarujesz.

Substancje termiczne wypełniają drobne otwory między twoim CPU i radiatorem, dzięki czemu otrzymujesz lepszy efekt chłodzenia.

Wiatraczki

Gdy idziesz na zakupy wiatraczka, musisz wziąć pod uwagę jeden ważny fakt - jak będzie się sprawował pod względem pompowania powietrza. Ci z was, którzy chcą zachować istniejący radiator, wyposażając się jedynie w lepszy wiatrak, będą musieli też rozważyć, jak przytwierdzić nowy "dmuchacz". Zakup wiatraczka, który jest tej samej wielkości, co ten istniejący oznacza, że będziesz mógł skorzystać z istniejącego mechanizmu do jego przytwierdzenia. Co do radiatora, istnieje sposób na porównanie działania różnych wiatraczków, ale ta informacja zwykle jest nieosiągalna, więc prawdopodobnie skończy się na bardziej podstawowych pomiarach. Jeśli znajdziesz urządzenia, na których będzie napisane LFPM (Linear Feet Per Minute) lub CFM (Cubic Feet per Minute), powinieneś zdecydować się na te z najwyższą możliwą liczbą (CFM daje ci bardziej adekwatną informację na temat wydajności wiatraczka). Jeśli jednak nie widzisz nigdzie tych danych, musisz zawsze decydować się na wiatraczki z kulkowymi łożyskami i na te o właściwych rozmiarach, nie wibrujące mocno i nie wydające zbyt wielkiego hałasu. Jeśli po włączeniu wiatraczka w rękach czujesz, że się trzęsie, nie powinieneś go kupować - to oczywisty znak kiepskiej jakości.

Chłopcy chłodzący ze strony www.cooler-guys.com proponują świetny wybór urządzeń hybrydowych, które po prostu wykopią cię z twoich butów. Chyba.

Układanka

Wiele najnowszych urządzeń na rynku łączy w sobie zalety radiatora i wiatraczka - musisz jedynie znaleźć taki zestaw, który ci pasuje. Dostawcy zwykle dobrze się w tym momencie spisują i przekonasz się, że w ich ofercie jest wiele podobnego sprzętu. Gdy tylko zobaczysz model, który ci się spodoba, wskakuj do Sieci i zobacz, jaki ma numer seryjny, aby przeczytać, co inni myślą na jego temat. Możesz też zerknąć na Kompendium Radiatorów pod adresem: www.heatsink-guide.com, gdzie znajdziesz wiele użytecznych odnośników do innych stron w necie.

Oprac. Mariusz Turowski

MAGIX
music world V2000

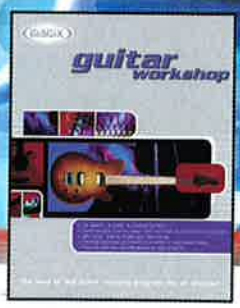
MAGIX music maker V2000 oraz MAGIX music maker V2000 deLuxe
Zbuduj swój muzyczny video-hit!

MAGIX music studio V2000 oraz MAGIX music studio V2000 deLuxe
Zabaw się cyfrowym studiem muzycznym!

MAGIX Soundpools -
Pełen asortyment dodatkowych płyt CD z profesjonalnymi próbkami dźwięku i obrazu.

MAGIX dance maker
Cena specjalna: 120,28 PLN
- w powiązaniu z przesłaniem "karty rejestracyjnej programu MAGIX music maker 2.0" z CD-Action nr 11/99.
PROMOCJA
„Mała fabryka hitów"
CD-Action 10/99

MAGIX playR Red Zora
Mikser muzycznego video.
„Komputerowy magik"
CD-Action 11/99



MAGIX guitar workshop
Łatwy w użyciu program do nauki gry na gitarze, dostosowany do każdych uzdolnień.
Nowość!

Dystrybucja: P.H.U."MultiComp" Sp. z o.o., skr. poczt. 43, 57-350 Kudowa Zdrój
Tel. 074-866 40 00, www.multicomp.pl
Sprzedaż detaliczna: sklepy VOBIS, EMPiK oraz MediaMarkt na terenie całego kraju
Sprzedaż wysyłkowa i hurtowa: firma EXE, skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław, tel. 071-353 70 06, www.exe.com.pl

MAGIX

just more

Ikony

Pokaż mi swoją ikonę, a powiem ci kim jesteś.

Badasz możliwości dostrajania ikon na twoim pulpicie oraz w Twoich folderach i programach? Nie, żadne narzędzie nie jest w stanie zrobić tego wszystkiego. Jesteś pewny? No to zapraszamy na spotkanie z Microangelo 98, królem programów do edytowania ikon.

W naszej serii "Radykalne Dostrojenie" :) udało nam się dotąd objąć całą masę tematów. Zmierzyliśmy się już chyba z wszystkim, na podmianie powłoki zaczynając, a na zmianie menu Start kończąc. Jednak mimo to, ku naszemu zaskoczeniu, zgubiliśmy gdzieś po drodze jeden z kluczowych problemów dobrze dostrojonego systemu - dość drobną kwestię zmiany domyślnych ikon. Dostosowywanie do własnych potrzeb ikon systemowych to jeden z najprostszych i najszybszych sposobów nadania swojemu pulpitowi naprawdę oryginalnego wyglądu i klimatu. Jest tak, ponieważ Windows ładuje się do naszego komputera z bandą tragicznie nudnych ikon, które aż się proszą o szczyptę twórczego popracowania nad sobą. Prawdopodobnie już się jakoś do nich przyzwyczaiłeś, ale rzuć na jeszcze raz okiem na ikony, które widzisz w oknach Mój komputer, Otoczenie sieciowe i Kosz. Chyba sam przyznasz, że trudno je uznać za ekscytujące?

Kalambur z wybaczaniem

Z samymi Windowsami dostarczonych jest niewiele narzędzi, które umożliwią ci "kustomizację" ikon, w związku z tym normalną procedurą w wypadku, gdy chcesz je jakoś zmienić, jest zwrócenie się o pomoc do jakiejś dodatkowej aplikacji. Najlepsza z nich, obecna na rynku, zwie się Microangelo. Jeśli nigdy dotąd nie korzystałeś z usług tego pana, zasługujesz na reprymendę, ponieważ jest to najsłynniejszy pakiet do edycji ikon w tej części wszechświata. Jeśli natomiast jest ci on znany, nie rezygnuj z czytania, bo prawdopodobnie nie zapoznałeś się jeszcze z jego najnowszą wersją. A Microangelo 98 jest napakowany mnóstwem nowych opcji i na pewno zaskoczy niejednego z was. Program ten oferuje szeroki zestaw narzędzi edytorskich, dzięki którym bezboleśnie dokonasz podmianki systemowych ikon i kursorów Windows; będziesz też w stanie wyprowadzić parametry wyświetlania pulpitu poza High Color, nawet do 16 milionów kolorów w True Color; łatwo stworzysz i wyedytujesz ikony zachowane we wszystkich standardowych formatach graficznych - mogą to być typowe ikony, jak i animowane, maksymalnie w 16 milionach kolorów; poza tym do dyspozycji otrzymujesz przeglądarkę folderów i dysków, która zlokalizuje wszystkie potrzebne ci ikony i aplikacje, biblioteki i zasoby ikon. A i to nie wszystko - krzyczysz: "już dość trzepoczących chorągiewek!", "chcę spróbować!". Doskonale, kieruj się naszymi wskazówkami, a pokażemy ci, od czego zacząć.

Microangelo jest podzielony na pięć oddzielnych narzędzi: Explorer (przeszukiwacz), Engineer (inżynier), Librarian (bibliotekarz), Animator oraz Studio. Kiedy zainstalujesz pakiet, będziesz w stanie swobodnie uruchomić każdy z tych programów z menu Start Windows, stamtąd, gdzie znajduje się pozycja Microangelo 98. Ale nie musisz tego robić w ten sposób. Explorer Microangelo 98 posiada przyciski na pasku narzędziowy, dzięki którym odpalisz każdy z komponentów aplikacji.

Poszukiwacz

Poszukiwacz z Microangelo 98 to baza dla wszystkich twoich ikonowo-kustomizacyjnych wypadów. Za jego pomocą możesz przeglądnąć swoje twarde dyski, tak jak to robisz przy pomocy windowsowej Eksploracji, choć jest jedna kluczowa różnica - Explorer w Microangelo 98 jest zainteresowany jedynie ikonami i kursorami. Gdy tylko znajdzie program .exe, umożliwi ci prostą edycję jego ikony. Kliknij dwa razy na nazwie programu, a odpali się bibliotekarz, który pokaże ci ikonę z większą precyzją. Kliknij prawym przyciskiem myszki na ikonie i wybierz Edit, a rozpocznie się praca Studia. Będziesz tu w stanie wyedytować ikonę piksel po pikselu. Oczywiście nie jesteś tu ograniczony tylko do programów typu .exe - możesz dokładnie określić, czego szukasz, wybierając odpowiednią opcję w rozwijanym menu Display (pokaż).

Inżynier

Inżynier konfiguruje ustawienia związane z ikonami w Windows i instaluje ikony oraz kursory systemowe. Możesz dzięki niemu zmienić wszystkie ustawienia domyślne, od ikon na pulpicie, do tych używanych w fol-

Krok po kroku

Regularny ikonoklazm - Jak po sznurku.

1. Dzięki Microangelo 98, będziesz w stanie zmienić swoje standardowe ikony systemowe w try miga, bez konieczności wdawania się w szczegóły techniczne. Nie wierzysz nam? No to czytaj dalej. Najpierw musisz uruchomić z Microangelo jego inżyniera (Engineer) z menu Start, Programy.

2. Kliknij pasek Pulpit. Ujrzysz znajome ikony: Mój komputer, Otoczenie sieciowe i resztę czeredy. Pora zmienić te nudne aparycje na coś bardziej ekscytującego. Wybierz ikonę, którą pragniesz wymienić i kliknij przycisk Change (zmień). Pojawi się okno przeglądarki ikon.

3. Kliknij przycisk Browse (przeglądaj) i zlokalizuj miejsce na swoim twardym dysku, w którym zainstalował się Microangelo 98. Domyślnie jest to folder C:\Program Files\Microangelo 98. Otwórz folder z ikonami i kliknij drives.icl lub folders.icl. Wybierz nową ikonę i kliknij OK. Wróć do inżyniera. Kliknij Apply (zastosuj).

derach. Poręczną opcją jest przycisk Reset All (przywróć wszystko), który przywraca wszystkie ikony z powrotem do ich pierwotnych postaci. To się przydaje, gdy namieszasz coś ze swoimi ikonami lub zmienisz jakieś parametry, których nie powinieneś dotykać.

Bibliotekarz

Ten składnik nie ma nic wspólnego z szepczącym głosem przypominającym ci o oddaniu wypożyczonych książek lub odstawianiem na półki cennych woluminów. Chodzi tu o organizowanie twoich ikon w określone zestawy, grupy. Menu bibliotekarza oraz jego pasek narzędziowy i pasek stanu obsługują główne okno, wyświetlając obrazki wszystkich ikon wewnątrz obecnego miejsca pracy. Dobrym przykładem biblioteki ikon jest plik Shell32.dll w folderze C:\Windows\System. Otwórz je przy pomocy niniejszego narzędzia, aby przeglądnąć ikony, które on zawiera. Małe "światełko uliczne" na pasku stanu razem z przyciskiem zapali się na żółto, gdy plik programowy lub biblioteka są otwarte, co oznacza, że nie możesz usuwać ani dodawać żadnych ikon. Zielone światło dla nowego miejsca pracy lub istniejącej biblioteki ikon oznacza, że wszystkie operacje edytorskie są dostępne. Pasek narzędziowy i menu View (podgląd) dają wybór między czterema różnymi trybami podglądu. Tryby te wyświetlają surowe obrazki wewnątrz każdej ikony, a także pokazują, jak dana ikona będzie się prezentowała przy obecnym ustawieniu Windows.

Animator

Nie przewidujemy żadnych nagród za odgadnięcie roli animatora w tym systemie. Oczywiście, używa się go do tworzenia i edycji animowanych kursorów. Jego narzędzia i opcje, które zawiera są bardzo zbliżone do edytora ikon i normalnych kursorów - Studia z tego samego pakietu. Klatki animacji są wyświetlane jako lista z prawej strony

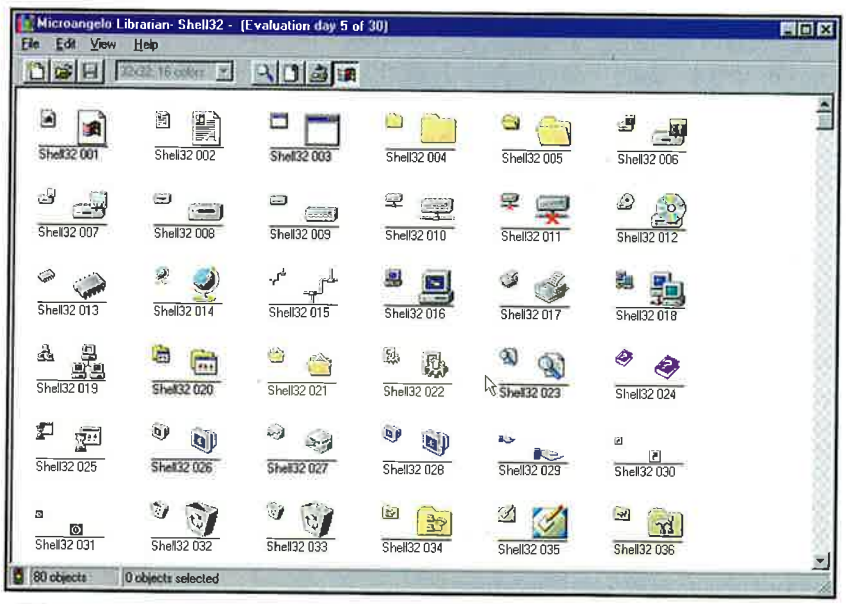
Studyjne dzieło

głównego okna animatora. Możesz kliknąć tu dowolną klatkę, aby rozpocząć edycję.

Studio

Ostatni komponent Microangelo 98, któremu się przyglądniemy jest najbardziej kreatywnym elementem pakietu. Studio to miejsce, w którym będziesz miał okazję zaprezentować swoje twórcze talenty w modyfikowaniu i tworzeniu całkowicie nowych ikon. Posiada on wszystkie narzędzia niezbędne do wykonania tej roboty, łącznie z narzędziami do przesuwu, które okazują się niezbędne w budowaniu ikon od zera. Tworząc swoje własne prace, musisz pamiętać, że Windows może posługiwać się ikonami o wielu różnych postaciach lub formatach graficznych. Oznacza to, że ikony te mogą wyglądać zawsze super, niezależnie od rodzaju maszyny, na której zainstalowany jest Windows. Pamiętaj, że nie wszyscy będą uruchamiali swoje pecety z takim samym wyglądem ikon (kolory, rozdzielczość itd.). O ile okna nie nakładają żadnych ograniczeń na rozmiar ikon, większość ludzi używa kwadratów o wymiarach 16, 32 i 48 pikseli. Dlatego właśnie powinieneś raczej w swoich ikonach zaaplikować następujące parametry co do rozmiarów i głębi kolorów: 16x16 - 16 kolorów, 32x32 - 16 kolorów, 48x48 - 256 kolorów. Studio obsługuje wszystkie te formaty i wiele innych. Im więcej formatów obrazków włączysz do każdej ikony, którą tworzysz, tym lepszy będzie jej wygląd na różnych systemach. I tak zakończyliśmy nasze badania dotyczące słodyczy, którą niesie z sobą Microangelo 98. Mamy nadzieję, że nasza ekspedycja do królestwa edycji ikon przypadła wam do gustu i czekamy na wasze kontrybucje do radykalnych dostrojeń w następnych miesiącach.

Oprac. Mariusz Turowski



Użyj poręcznego programu Librarian do zarządzania swoimi bibliotekami ikon.

Zabawa z ikonami

Icon3D

Jeśli już mówimy o dostrajaniu ikon, istnieje inny, fantastyczny program na naszym CD w tym miesiącu, o którym powinniście wiedzieć. Jest to narzędzie do uruchamiania aplikacji, które umożliwia ci organizowanie twoich ulubionych programów, skrótów internetowych i skrótów do dokumentów w postaci kształtów 3D, które można obracać dowolnie na pulpicie. Tak jak inne przykłady z naszej rubryki, aplikacja ta jest przykładem całkowicie alternatywnego podejścia do sposobu reprezentacji naszych pulpitów. Za pomocą Icon 3D będziesz w stanie tworzyć wirujące trójwymiarowe ikony. W programie masz dostępną sporą bibliotekę kształtów, których możesz użyć. Ponadto na stronie producenta (www.icon3d.com) znajdziesz kompletną listę dostępnych kształtów. Aby wykonywać działające w czasie rzeczywistym czary, Icon3D korzysta w Open GL API, a więc będziesz potrzebował trójwymiarowej karty graficznej, która obsługuje Open GL (na przykład Riva TNT) - dzięki temu skorzystasz z wszystkich zalet tej aplikacji. Nie ma nic prostszego w użyciu niż Icon3D. Kiedy już uruchomisz program, po prostu przeciągasz i zrzucasz skróty z pulpitu na obszar skrótów dla kształtów 3D. Za pomocą lewego klawisza myszki obracasz kształt, a prawy przycisk umożliwia ci dostęp do menu konfiguracji. Gdy już uda ci się osiągnąć efekt, jaki zamierzałeś, wybierz Now (teraz) z menu Capture (złap), aby kształt, który wybrałeś wypłynął na szerokie wody twojego pulpitu.

Karty graficzne

Wyciągnij wszystko ze swojego akceleratora

Rozczarowująca rozdzielczość? Nie udało ci się ustawić dobrego odświeżania? Dowiedz się, jak wycisnąć więcej ze swojej karty graficznej.

Karty graficzne rozwijały się w ostatnich latach dosyć skokowo, dotrzymując jednak kroku, a wręcz nadając tonu ogólnemu postępowi technologicznemu w dziedzinie komputerów PC. Jako że są one jednym z najważniejszych elementów każdego komputera, gdy ich zabraknie, pozostaje tylko siedzenie i słuchanie jak pecet wściekle piszczy przy starcie i odmawia jakiejkolwiek dalszej współpracy.

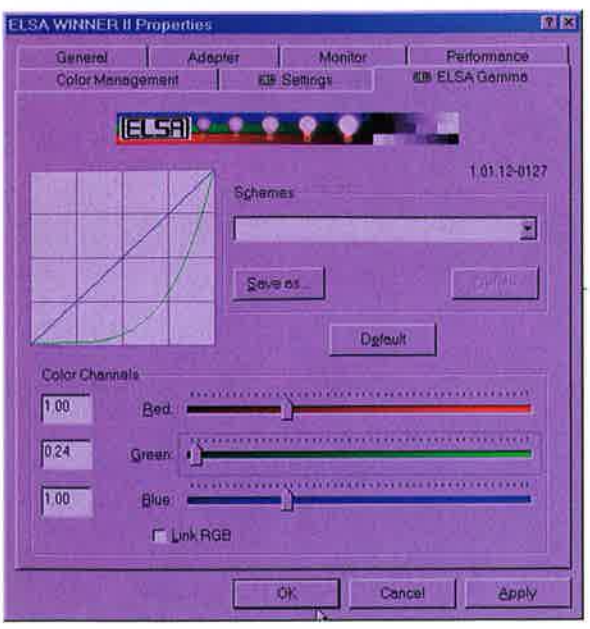
Zmień na AGP

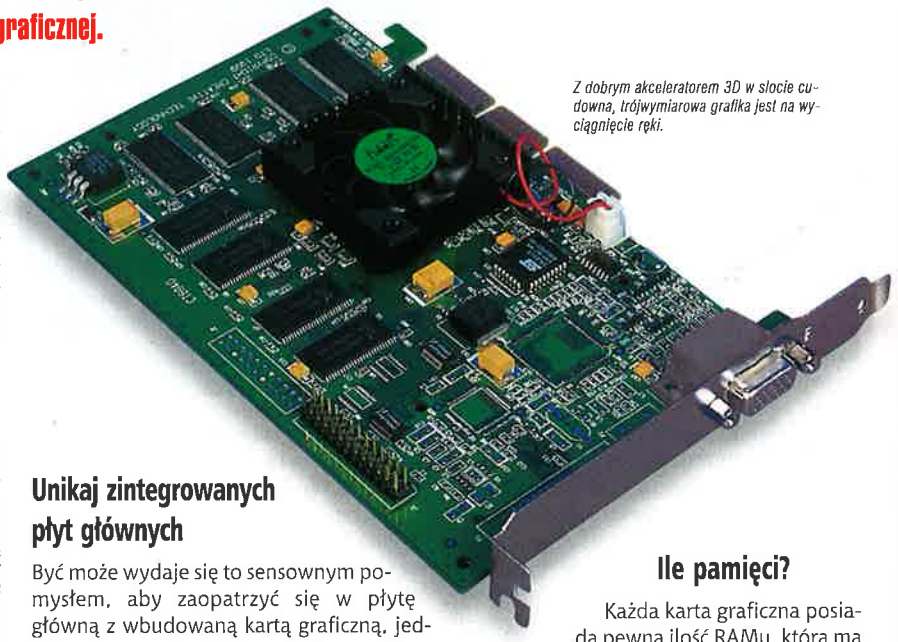
Jeżeli poważnie myślisz o wymianie swojej karty graficznej, bardzo wiele będzie zależeć od tego, ile lat ma twoja płyta główna. Nowsze rozwiązania, oparte na magistrali AGP, oferują o wiele większą przepustowość niż PCI, co skutkuje w znacznej poprawie wydajności w grach i zaawansowanych aplikacjach graficznych. Dlatego, jeżeli twoja płyta główna nie posiada złącza AGP, będziesz musiał pomyśleć o jej wymianie, jeśli zdecydujesz się na nową kartę graficzną.

Kolejne dobre rady

Jeżeli, z drugiej strony, nie wykorzystujesz swojego peceta do najnowszych gier albo rozbudowanych aplikacji, to możesz umieścić poprzeczkę nieco niżej. Możesz wybrać proste karty graficzne na PCI, wyposażone w 4 MB wbudowanej pamięci RAM już za około 100 zł. W połączeniu z kupionym na giełdzie akceleratorem Voodoo 1 lub 2 będzie w zupełności wystarczające dla większości trójwymiarowych gier.

Jest bardzo prawdopodobne, że twoja karta graficzna posiada własny zestaw narzędzi. Warto rozejrzeć się, czy nie oferują one jakiś ciekawych opcji.





Z dobrym akceleratorem 3D w slocie cudowna, trójwymiarowa grafika jest na wyciągnięcie ręki.

Unikaj zintegrowanych płyt głównych

Być może wydaje się to sensownym pomysłem, aby zaopatrzyć się w płytę główną z wbudowaną kartą graficzną, jednak w rzeczywistości przypomina to nieco socjalistyczną ekonomię. Po pierwsze, są to rozwiązania zdecydowanie słabsze w porównaniu z osobno montowanymi komponentami. Po drugie, często korzystają one z głównej pamięci komputera, co powoduje zabranie jej aplikacjom i systemowi operacyjnemu, a także wprowadza dodatkowe wąskie gardło, jeśli chodzi o wydajność. Tego typu konstrukcje są dobre do biura, gdzie pracuje się praktycznie wyłącznie w edytorze tekstu, czy arkuszu kalkulacyjnym, a gierki odpala się raz na ruski rok.

Nie kupuj oddzielnie

W przeszłości karty 3D i 2D stanowiły całkowicie oddzielne urządzenia, jednak teraz odchodzi się od tej formuły. Jeżeli właśnie jesteś w środku unowocześniania swojego komputera, szukaj zintegrowanych rozwiązań. Nie dość, że zwolni się gniazdo rozszerzeń (lub nawet dwa, jeśli przechodzisz ze standardu PCI do AGP), ale także zaoszczędzisz pieniądze. Poza tym, praktycznie wszystkie nowe konstrukcje są produkowane w postaci pojedynczych kart. Ostatnim oddzielnym akceleratorem był Voodoo2, który już dawno przestał wystarczać prawdziwym zapaleńcom trójwymiarowego szaleństwa.

Instaluj ostrożnie

Gniazdo AGP może być bardzo szybkie, jednak wczesne interfejsy AGP nie były specjalnie dobrze wykonane. Bardzo łatwo dochodziło do sytuacji, gdy karta AGP nie "siedzi" poprawnie w slocie - jeżeli twój PC nie ma ochoty wystartować, sprawdzenie karty graficznej jest jednym z pierwszych kroków.

Ile pamięci?

Każda karta graficzna posiada pewną ilość RAMu, która ma bezpośredni wpływ na rozdzielczości i głębie kolorów, przy której można pracować. Zaznaczyliśmy już, że 4 MB jest wystarczającą ilością do najprostszych zadań, jeżeli jednak często odpalasz trójwymiarowe gry albo inne aplikacje intensywnie wykorzystujące grafikę, poszukaj urządzenia z 16 MB, a jeszcze lepiej 32 MB pamięci na pokładzie.

Znaszli kartę swoją?

Aby zidentyfikować swój akcelerator, wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszki na ikonę Mój Komputer i wybrać właściwości. Następnie trzeba przejść do zakładki Menedżer Urządzeń i podwójnie kliknąć na Karty Graficzne. Tam powinien się znajdować wpis dotyczący producenta i modelu karty graficznej, którą posiadasz. Dokładniejsze informacje, takie jak wersja sterownika i data jego aktualizacji, można znaleźć, klikając podwójnie na ikonę karty i przechodząc do zakładki Sterownik.
Jeżeli posiadasz zainstalowany oddzielny akcelerator 3D, możesz go znaleźć w Menedżerze Urządzeń pod pozycją Kontrolery Dźwięku, Wideo i Gier.

Aktualizuj sterowniki

Teraz, kiedy już dokładnie wiesz, jaką masz kartę graficzną, przyszedł doskonały moment na aktualizację sterowników. A jeśli o tym mowa, to właśnie karty graficzne są urządzeniami, których drivery powinny być tak nowe, jak to tylko możliwe. Po wprowadzeniu karty do sprzedaży, kolejne wersje sterowników będą się ukazywać bardzo szybko, w miarę jak będą rozwiązywane kolejne problemy oraz poprawiana wydajność systemu. Warto często zaglądać na stronę WWW producenta, aby śledzić po-

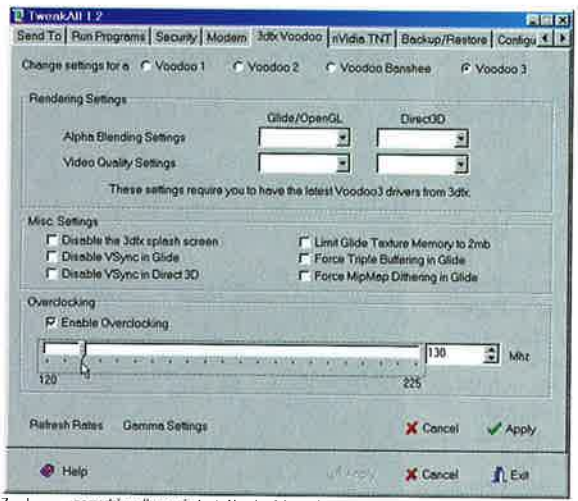
jawianie się nowych wersji driverów do twojej karty. Jak tylko taki się pojawi, ściągnij go i natychmiast zainstaluj. Jeżeli nie wiesz, gdzie w sieci można znaleźć oprogramowanie do twojej karty, zobacz na stronę www.driverguide.com, gdzie możesz odszukać praktycznie każde, dostępne na rynku urządzenie.

Problemy z wyświetlaniem

Jeżeli po zainstalowaniu nowego sprzętu lub oprogramowania, ekran twojego komputera przestanie wyglądać dobrze, najprawdopodobniej wina leży po stronie sterowników karty graficznej. Zmień je na jeden z listy Standardowych Typów Ekranu i jeśli to rozwiąże problem, wiesz co należy zrobić (uaktualnij swoje sterowniki!).

Pomyszkuj po dołączonym CD

Wiele kart graficznych jest dostarczanych z dodatkowym oprogramowaniem, które znajduje się na płycie CD. Pomaga ono często w obsłudze i konfiguracji twojej karty. Dobrze poszukaj, a być może znajdziesz tam prawdziwe perełki, które staną się nieodzownymi częściami systemu.



Z całą masą narzędzi podkręcanie karty Voodoo3 jest tak proste, jak przesunięcie paska w okienku.

Szybkie Właściwości

Aby szybko dostać się do okna Właściwości Ekranu, wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszki w dowolnym miejscu pulpitu (tylko nie na ikonie) i wybrać z menu opcję Właściwości.

Szybko zmieniaj rozdzielczość

W Windows 95 OSR2 i Windows 98 można we Właściwościach Ekranu ustawić opcję wyświetlania na pasku zadań ikonki monitora, która pozwala na szybką zmianę rozdzielczości ekranu i głębi kolorów bez konieczności ponownego uruchamiania całego systemu. W starszych wersjach Windows 95, jest to również możliwe. Wystarczy zainstalować mały programik o nazwie QuickRes z pakietu Microsoft PowerToys. Posiada on dokładnie takie same możliwości, co wbudowane moduły nowszych wersji Windows.

Podnieś wydajność

Jeżeli nie używasz oprogramowania, które stawia potężne wymagania w stosunku do karty graficznej, spróbuj obniżyć paletę kolorów do 16-bitowej lub nawet do 256. Niektóre karty są jednak optymalizowane do pracy w wyższych trybach, dlatego musisz sam sprawdzić, co będzie lepsze.

Nie zwalaj wszystkiego na kartę!

Zanim sięgniesz po siekierę i skierujesz ją w kierunku karty graficznej, uznając jej "zasługi" w kiepskiej jakości obrazu - upewnij się, że problem nie tkwi po stronie źle skonfigurowanego lub kiepskiej jakości monitora. Jeżeli to tylko kwestia konfiguracji, to pomoże Ci PowerStrip, którego znajdziesz na Cover CD, dołączonym do tego numeru.

Podkręć ją, no dalej!

W przeszłości podkręcanie kart graficznych wiązało się z dosyć poważnym przedsięwzięciem elektronicznym. Jednak współczesne akceleratory są o wiele bardziej podatne na tego typu działania i można je bez większych problemów podkręcić z wykorzystaniem specjalnych programów. W ramce znajdziecie dokładniej opisaną aplikację tego typu - PowerStrip, który jest chyba najlepszym rozwiązaniem, jednak równie dobrze można wykorzystać programy typu TweakAll (znajdziecie go na krążku w numerze styczniowym). Przy jego pomocy można na przykład podkręcić wszelakie karty oparte na kościach Voodoo (wszystkie Voodoo 1, 2, 3 lub Banshee). Ta aplikacja umożliwia również zabawy z kartami ze znaczkiem nVidia.

Chłodu

Jeżeli zamierzasz podkręcać swoją kartę graficzną, upewnij się, że posiadasz wystarczająco dobre chłodzenie, w przeciwnym razie możesz na własnej skórze przekonać się, co to jest przegrzanie.

Lepsze odświeżanie

Czy nie uważacie, że nie warto cierpieć z powodu zbyt niskiej częstotliwości odświeżania?. Jeżeli masz dosyć mrugającego ekranu i łzawiących oczu, poeksperymentuj z ustawieniami karty - spróbuj w okolicach 75 Hz lub wyżej. Po raz kolejny PowerStrip może przyjść Ci z pomocą. Popatrz do ramki, aby dowiedzieć się szczegółów.

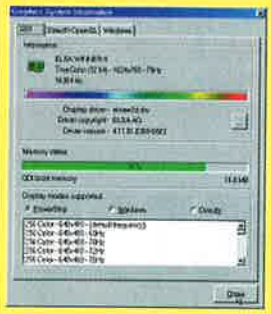
Problemy w 3D

Jeżeli jeszcze ciepła giera nie ma ochoty pracować z twoją kartą 3D, pewne nadzieje może dać aktualizacja sterownika. Spróbuj odpalić grę w trybie software'owego renderingu - jeżeli wszystko będzie OK, czeka cię podróż na strony WWW producenta, aby znaleźć odpowiednią łatkę bądź zgłosić problem.

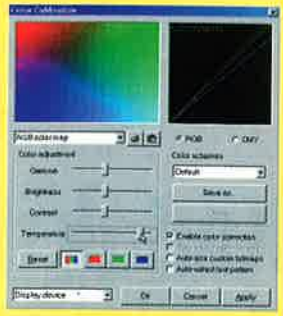
Narzędzia

Wszechwładny PowerStrip

Dawno temu podkręcanie karty graficznej wiązało się z koniecznością użycia lutownicy. Na szczęście teraz już tak nie jest. Zapewne wiele razy czytałeś jak podkręcać procesor komputera, aby uzyskać dodatkową wydajność. W grudniowym numerze CD-Action przedstawiliśmy sposób, w jaki można używać doskonałego programu PowerStrip do podkręcania kart graficznych (jeśli opuściłeś ten tekst, to zainstaluj program, kliknij prawym przyciskiem na ikonę PowerStrip na pasku zadań, wybierz Advanced (Zaawansowane Opcje), a następnie Performance (Osiągi), a otrzymasz okienko z parametrami karty). Wszystko ładnie, ale jeśli chodzi o karty graficzne, PowerStrip potrafi dokonać znacznie bardziej skomplikowanych cudów. W rzeczywistości można się posunąć do nazwania go najlepszym przyjacielem ekranu, ponieważ pozwala ustawić praktycznie każdą opcję karty graficznej i monitor, aby uzyskać optymalne rezultaty. Popatrz na podpisy pod obrazkami na dole, a sam się przekonasz.



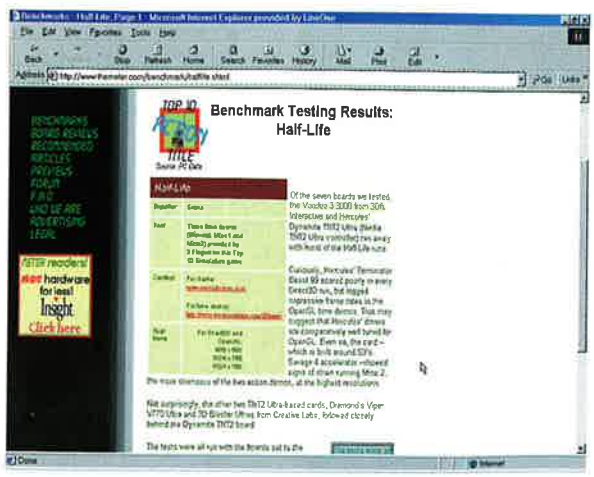
Zbierz wszystkie możliwe informacje o karcie graficznej i monitorze przy pomocy programu PowerStrip - klikając na zakładkę Windows możesz nawet zwolnić niepotrzebnie zajmowany obszar pamięci fizycznej komputera.



Pobaw się trochę z kolorami, wykorzystując okno Kalibracja kolorów.

Jeżeli twoja karta graficzna posiada wyjście TV, możesz tutaj pozmieniać wiele opcji.

Ustaw najlepsze, dostępne dla twojej karty częstotliwości odświeżania. Pozbądź się tego niemiłego migotania.



Sprawdź ją!

Zajrzyj na stronę www.themeter.com - jest to doskonały serwis dotyczący testowania komputera, z osobnymi rozdziałami poświęconymi procesorom i kartom graficznym.

Oprac. Łukasz Nowak

Cyfrowe aparaty

Przegląd najnowszych urządzeń na rynku

Posiadanie cyfrowego aparatu było do niedawna oznaką, że posiada się więcej pieniędzy niż rozumu. Te urządzenia były wolne, drogie i z trudem produkowały ziarniste obrazki o rozmiarach 640x480 punktów. Prawdziwi fotograficy wyśmiewali każdego, kto taki aparat kupił. Jednakże ostatnio znacznie poprawiła się ich jakość, a technologia megapixel oznacza, że najnowsze modele mogą dawać oszałamiające rezultaty. Aparat megapixel potrafi zrobić zdjęcia, składające się z więcej niż miliona pikseli, a niektóre najnowsze rozwiązania oferują rozdzielczość 1,984 x 1,488 - co daje prawie trzy megapiksele. Również ceny tych urządzeń spadły i można już uzyskać całkiem zadawalające wyniki bez konieczności wydawania fortuny. Jeśli posiadasz do tego dobrą drukarkę atramentową i specjalny papier, wydruki zdjęć mogą być tak dobre, jak odbitki wykonane w profesjonalnym laboratorium. Przepuściliśmy cztery aparaty przez młynek testów i sami byliśmy zaskoczeni rezultatami - najnowsze modele są łatwe w użyciu, posiadają mnóstwo ciekawych opcji i co najważniejsze dają bardzo dobrą jakość obrazu. W skrócie mówiąc, tego typu aparaty zaczynają ostatnio tworzyć poważną konkurencję dla tradycyjnych konstrukcji. Ale jeśli już zdecydujemy się na kupno tej zabawki, to którą wybrać?

Kodak DC260

Jest to najbardziej uniwersalny aparat w teście. Jeśli nie możesz żyć bez zmiennej ogniskowej, Kodak jest właśnie dla Ciebie.

Zdecydowanie największy aparat w teście. Kodak ma pokaźne rozmiary z konkretnych powodów - posiada elektrycznie sterowany obiektyw o zmiennej ogniskowej (zoom), oferujący powiększenia do 3x, które są o niebo lepsze od jakichkolwiek cyfrowych odpowiedników. Oprócz tego istnieje także możliwość cyfrowego powiększenia (2x). Razem z redukcją efektu czerwonych oczu, cyfrowym magnetofonem i portem na podczerwień do wymiany zdjęć między aparatami tworzy to pokaźny zestaw funkcji. Pracując na czterech bateriach AA Kodak, potrafi zapisać do 16 zdjęć o rozdzielczości 1152 x 864. Jeżeli zmniejszy się jakość obrazu, można zmieścić w pamięci aparatu do 90 fotografii, jednak dogrywanie do nich komentarzy dźwiękowych znacznie zmniejsza tę liczbę. Wszystko jest zapisywane na standardowej karcie pamięci typu CompactFlash, którą można odczytać w dowolnym gnieździe PC Card (PCMCIA). Istnieje możliwość ręcznego ustawiania poziomu ekspozycji i błysku lampy oraz sposobu wykonywania przez aparat zdjęć - w trybie burst robionych jest do ośmiu zdjęć w krótkich odstępach czasu, a tryb timelapse umożliwia określenie przedziału czasu pomiędzy poszczególnymi klatkami. No i jest jeszcze samowyzwalacz, który pozwala na robienie tych najważniejszych zdjęć własnej osoby.
Dzięki wyjściom USB, COM i video-out, aparat jest prosty w instalacji i użytkowaniu. Dostarczone oprogramowanie Picture Easy działa prawidłowo, a jakość obrazu jest zazwyczaj dobra. Pewnym mankamentem jest chwila potrzebna na uruchomienie się aparatu oraz długi czas oczekiwania po wykonaniu zdjęć w trybie burst. Kodak DC260 nie jest najlepszym rozwiązaniem do robienia codziennych zdjęć, ale jeżeli myślisz poważnie o fotografii właśnie ta konstrukcja wydaje się być najlepsza.

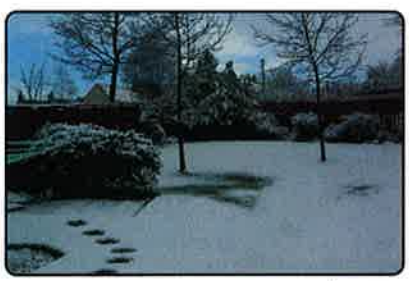
INFO CD-ACTION

Kodak DC260

Plusy:
- wyposażony w mnóstwo funkcji
- łatwy w użyciu
- podłączenie przez porty COM i USB

Minusy:
- wysoka cena

Cena:
4500 zł



Cyfrowy zoom Kodaka jest bardzo dobry, a na dodatek można ręcznie ustawiać korekcję ekspozycji.

Agfa ePhoto CL30

ePhoto jest łatwy w użyciu, a jego toporna obudowa powinna wytrzymać codzienne wykorzystywanie. Nie należy ona jednak do arcydzieł sztuki stylistycznej.

EPhoto jest znacznie tańszy niż pozostałe aparaty, które mieliśmy okazję testować. I tak też wygląda - z przodu aparat przypomina tandetne kompakty za 100 zł, które można kupić w każdym kiosku. Jednak nie tylko wygląd jest ważny dla cyfrowego aparatu, a CL30 oferuje przyzwoity zestaw funkcji za rozsądną cenę. Aparat wykorzystuje algorytmy interpolacji, dzięki czemu można podnieść rozdzielczość z 1152x864 do 1440x1080, a rezultaty są więcej niż zadawalające. Nie można tego natomiast powiedzieć o pojemności. Przy najwyższej jakości można pomieścić w pamięci tylko sześć zdjęć, a przy najniższej (640 x 480) jedynie 36. Jeżeli planujesz robić więcej zdjęć, będziesz musiał zainwestować spore pieniądze w dodatkowe karty pamięci.
Instalacja jest dość prosta, dzięki przewodom USB, COM i video, a oprogramowanie (PhotoWise) jest wyśmienite. Aparat był wyraźnie projektowany z myślą o nowicjuszach - na panelu LCD umieszczono dużą, plastikową osłonę, a na tylnej ściance znajdują się tylko trzy przyciski. Dwa pierwsze przełączają aparat z trybu odtwarzania do nagrywania i odwrotnie, a trzeci włącza lub wyłącza wyświetlacz. Wszystkie pozostałe funkcje są obsługiwane przez specjalne kółko z boku, co czyni obsługę aparatu dziecinnie prostą. Niestety mała pojemność pamięci i długi czas oczekiwania pomiędzy kolejnymi zdjęciami może doprowadzić do szaleństwa. Jeżeli szukasz względnie taniego i prostego aparatu, Agfa jest w sam raz, ale droższe modele są zdecydowanie lepsze.

INFO CD-ACTION

Kodak DC260

Plusy:
- wyposażony w mnóstwo funkcji
- łatwy w użyciu
- podłączenie przez porty COM i USB

Minusy:
- wysoka cena

Cena:
4500 zł

Jakość zdjęć jest doskonała, jednak o wiele lepiej wychodziły ujęcia na dworze niż przy sztucznym świetle.

fotograficzne

Epson PhotoPC 800

Epson wygląda jak prawdziwy aparat i zachowuje się równie dobrze. Być może nawet zdecydujesz się wyrzucić swoją starą lustrzankę do kosza.

Maleńki PhotoPC wygląda jak jednen z tych droższych kompaktów, ale Epson upakował w tej małej obudowie znacznie więcej funkcji niż ktokolwiek mógłby przypuszczać. Co prawda nie wyposażono go w optyczny zoom, ale uzyskiwane zdjęcia mają rozdzielczość 1600x1200 punktów lub nawet 1984x1488, jeśli stosuje się sprytną technologię hypict. Wykorzystuje ona specjalne algorytmy interpolacji (częściej spotykane w skanerach), aby zwiększyć liczbę punktów w jednym obrazie. Efekty takiego działania są bardzo dobre. Pamięć może pomieścić od 11 zdjęć w rozdzielczości 1984x1488, aż do 133 obrazów w 640x480. Aparat wykorzystuje standardowe karty CompatFlash o pojemności 8 MB.

Epson radził sobie wyśmienicie z wszelkimi zdjęciami, zarówno przy świetle dziennym, jak i sztucznym.

Podobnie jak w przypadku urządzenia Kodaka, można ręcznie korygować poziom ekspozycji, a także dogrywać dźwiękowe komentarze do zdjęć. Oprócz tego, producent wbudował funkcję redukcji efektu czerwonych oczu, możliwość wykonywania zdjęć czarno-białych oraz tryb macro (do wykonywanie zdjęć z bardzo małej odległości). Jako że Epson, w przeciwieństwie do innych, cyfrowych aparatów, nie robi sobie długich przerw pomiędzy zdjęciami, można go wykorzystywać w tradycyjny sposób: "wyceluj i strzelaj".

Oprócz samego aparatu, w komplecie znalazło się bardzo wiele użytecznych akcesoriów - przewód USB i szeregowy, dwa zestawy akumulatorków wraz z ładowarką oraz komplet oprogramowania, zawierający między innymi program Adobe PageMill. Jest to bardzo dobrze pomyślany zestaw, zawiera dokładnie wszystko, czego potrzebujesz, aby dzielić się swoimi zdjęciami z resztą świata.

Co ciekawe, do Epsona dostarczono także program, który pozwala przesyłać zdjęcia z komputera do aparatu. Co prawda trudno wymyślić dla niego jakieś konkretne zastosowanie, ale na samą myśl o obecności takie narzędzia robi się cieplej na duchu.

Aparat Epsona bardzo nam się podobał i spędziliśmy kilka uroczych dni, biegając dookoła redakcji i robiąc zdjęcia. Łatwość instalacji i użytkowania, szybkość i jakość zdjęć są atrybutami, które czynią z Epsona rzeczywistą konkurencję dla tradycyjnych aparatów. Jedynym zauważalnym problemem jest cyfrowy zoom, który, jak wszystkie tego typu rozwiązania, pozostawia wiele do życzenia. Nie jest to najtańsza konstrukcja na rynku, ale jakość obrazu jest porównywalna z o wiele droższymi modelami.

INFO CD-ACTION

Epson PhotoPC 800

Plusy:
- bardzo szybki
- mnóstwo opcji
- dobra jakość obrazu
- bogate wyposażenie

Minusy:
- nie najlepszy cyfrowy zoom

Cena:
3000 zł

Toshiba PDR-M4

Toshiba wykorzystuje zamiast standardowych baterii AA specjalny akumulator. Dlatego nie należy zbytnio oddalać się od domu.

Model PDR-M4 potrafi wykonywać zdjęcia w rozdzielczości do 1600x1200 pikseli, chociaż w pamięci przy najwyższej jakości można zapisać tylko osiem obrazów. Jeżeli robisz zdjęcia do swojej strony WWW, możesz zmniejszyć jakość i rozdzielczość do 800x600, dzięki czemu będziesz mógł zapisać nawet 124 ujęcia. Podobnie jak pozostałe aparaty, Toshiba oferuje cyfrowy zoom, ale jego jakość jest nie najlepsza. Oprócz tego istnieje możliwość wykorzystania samowyzwalacza, różnych trybów pracy lampy błyskowej i obiektywu makro do robienia zdjęć z małej odległości.

Dzięki pamięci o rozmiarze 16 MB, Toshiba uruchamia się dosyć szybko, a pomiędzy zdjęciami nie trzeba robić sobie długich przerw.

Aparat używa cienkiego jak wafelek modułu pamięci SmartMedia oraz własnego litowo-jonowego akumulatora. W zestawie znalazły się także: zasilacz sieciowy, przewody COM, USB i video oraz oprogramowanie do edycji bitmap o nazwie Image Expert. Przesyłanie zdjęć do komputera odbywało się bardzo szybko, a możliwość przeglądania i usuwania zdjęć zaraz po ich zrobieniu okazała się bardzo przydatna. Ten model jest bardzo szybki i podobnie jak Epson, może stanowić alternatywę dla tradycyjnych aparatów. Natomiast nie najlepsze noty trzeba wystawić Toshibie za dobór sposobu przechowywania danych i zasilania. Wszystkie pozostałe modele, które testowaliśmy, wykorzystują tradycyjne baterie AA, jednak Toshiba zdecydowała się wykorzystać swój własny akumulator. Kiedy wyczerpie się jego pojemność, trzeba naładować aparat, zanim będzie go można ponownie używać. Przy innych urządzeniach wystarczyło po prostu kupić nowe baterie w kiosku i można było znowu fotografować. Również pojemność nie jest najlepszą stroną aparatu. Jeśli jedziesz na dłuższe wakacje, lepiej zostaw Toshibę w domu.

INFO CD-ACTION

Toshiba PDR-M4

Plusy:
- łatwy w użyciu
- bardzo szybki
- rozsądny system menu

Minusy:
- specjalne baterie
- mała pojemność

Cena:
2800 zł

Na rozgrzanym

Nie próbujcie tego w domu

Pomysł Daniela sprawia, że idea oszczędzania przestrzeni spełnia się całkowicie.

W tym miesiącu spotkaliśmy faceta, który zbudował komputer ze swojego krzesła. Czy tylko my odnosimy takie wrażenie, czy też ten kącik z miesiąca na miesiąc staje się coraz dziwniejszy?

Supergwiazdą niniejszego odcinka "Nie próbujcie tego w domu" jest Daniel Baker. Podobnie jak inny tuz świata rozrywki, znany swego czasu wszystkim, zwłaszcza Polakom, Afric Simone, ma on coś do czynienia z krzesłami. O ile tamten gość tańczył na scenie, trzymając je w zębach, nasz bohater podchodzi do zagadnienia bardziej teoretycznie, naukowo, rozwijając projekt, który nazwał, oczywiście, "Krzesło". Ponieważ Afric tworzył swoje dzieła dość dawno temu (pewnie minęło już z 20 wiosenek), to i sposób jego rozprawienia się z problemem krzesła był trochę archaiczny. Daniel działa w świecie nowoczesnych technologii, więc jak nie przez pokombinowanie czegoś z komputerami, miał wyrazić swoją fascynację siedzeniami na czterech nogach? Jak zwykle radzimy wam, abyście raczej nie próbowali naśladować prezentowanych tu śmiałków u siebie w domu. Istnieje przecież tyle innych hobby, poza tym "krzesłowym". No i przede wszystkim - o zastosowaniu komputera, z tego, co nam wiadomo, nigdy nie myślano w taki sposób, jak zrobił to Daniel.

Skontaktuj się z nami

Zrobiłeś ze swoim pecetem coś szalonego? Tak? W związku z tym bardzo chcielibyśmy się z tobą skontaktować! Wyślij do nas maila na adres: nieprobuj@silver-shark.com.pl ze wszystkimi szczegółami, a może stanie się tak, że w następnej edycji "Nie próbuj tego w domu" będziesz ozdobą tych stron? Nie ociągaj się! Czekamy.

Siedzeniowy ekspert

Daniel jest regularnym czytelnikiem prasy komputerowej: "Kupuję CD Action od numeru pierwszego. Zostałem wychowany na starym dobrym ZX Spectrum, ale około 11 lat temu zdobyliśmy naszego pierwszego potężnego peceta - 286. Ciągłe jego uaktualnianie pozwoliło mi poznać komputery od środka. Chyba wszyscy moi znajomi uważają mnie za słynnego eksperta od "tych klocków", tak przynajmniej można sądzić po ilości sesji telefonicznych, które z nimi odbywam na temat rozwiązania tego czy innego problemu, który mają ze swoimi maszynami". Czy zwykle udaje mu się pomóc biednym przyjaciołom? "Prawdę mówiąc nie ma chyba komunikatu o błędach, którego bym nie widział i którego nie byłbym w stanie się pozbyć", oznajmia dumnie. Będąc maniakiem pecetowym, dość wcześnie zaczął pracować nad projektem oznaczonym kryptonimem "Krzesło". Daniel opowiedział nam dokładnie, jak to się wszystko zaczęło: "Zarysy planu przyszły mi do głowy, gdy byłem lekko wstawiony, co na całe szczęście nie miało wpływu na ostateczną realizację całego zamierzenia". (Zaraz, zaraz, jeszcze raz - ile on miał wtedy lat?). "Wszystko opierało się na starym krześle bez oparć, na którym lubiłem przesiadywać i na mnóstwie różnych części komputerowych ze strychu. Za płytę główną posłużyło coś takiego, jak 386DX16 albo jeszcze bardziej archaiczny układ. Później dokonałem upgrade'u płyty do 486 i do CPU, który podkręciłem do 133MHz. Wiem, co teraz myślicie - "phi, taki wolny komputer?!" - ale muszę zaznaczyć, że sprzętu tego używam głównie do edycji tekstu, a serwerem plików jest Linux". No tak, właśnie tak nam się wydawało... Moglibyśmy założyć się co do faktu użycia Linuxa, tego alternatywnego systemu operacyjnego przez tak alternatywnego peceta. Oto jak zbudowane jest Krzesło. Po pierwsze, Daniel obudował jego nogi za pomocą drewnianych desek. Stacja dyskietek oraz napęd CD-ROM są dokładnie dopasowane do tylnego panelu krzesła, a przycisk włącz/wyłącz (który wyraźnie błyszczy na zielono nawet gdy komputer jest wyłączony) znajduje się z przodu. Płyta główna jest przykręcona do dołu siedzenia, podobnie dyski twarde. Oznacza to, że nie ma potrzeby dla umieszczenia specjalnego światełka dla dysku, ponieważ po prostu czujesz, jak wibruje on wprost pod twoją... no, wiadomo czym. "Szkoda, że nie mogłeś poczuć, jak chodził stary napęd 5.5-calowy, który kiedyś miałem". Masochista. Kable włącza się do karty od strony naprzeciwko dysku, karty rozszerzeń są odpowiednio umocowane na płycie.

Świdrujący zabójca

Oczywiście tak rewolucyjne potraktowanie architektury maszynowej musiało pociągnąć za sobą jakieś problemy: "Aby zrobić miejsce dla kart rozszerzeń, musiałem usunąć tylny panel ze starej obudowy ATX. Było to dość nieprzyjemne, ponieważ oznaczało zaangażowanie dużego młotka, piły i generalnie potrzebę skakania po obudowie, aż się cała rozwaliła". Nawet wtedy, gdy już wszystkie komponenty znalazły się na swoich miejscach, było mnóstwo nerwów. Najwięcej wywołało to, że RAM i CPU nie chciały zbyt dobrze działać, powieszone do góry nogami. Jak już to odkrył Sir Isaac Newton, gdy jabłko spadło mu na głowę - trudno przeciwstawić się prawom grawitacji. Aby utrzymać kości na swoich miejscach, Daniel musiał wymyślić radykalne rozwiązanie. Przytwierdził spadający RAM, wypełniając zapięcia, aby trzymały mocniej, ale poprowadzenie do porządku delikatnego procesora wymagało już posłużenia się klejem. Po całym tym zamieszaniu Danielowi w końcu udało się ożywić swoją maszynę: "Sama budowa zabrała mi około tygodnia, a sprawienie, żeby mój komputer zaczął pracować - miesiąc. Stało się tak dlatego, że niechcą-

siedzeniu

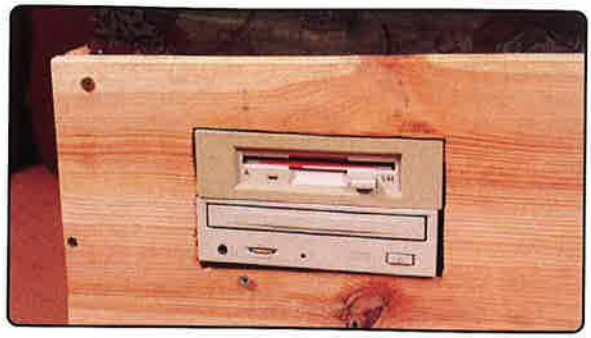
cy wwierciłem się do swojego dysku twardego, gdy pracowałem świdrem nad samym krzesłem - po prostu w pewnym momencie wyczułem, że wiercę w czymś, co nie jest już drewnem!"

Na litość Boską, dlaczego?

Daniel już przyznał, że jego pomysł na krzesło narodził się po kilku małych głębszych, ale co sprawiło, że postanowił doprowadzić swój zamiar do końca? "Myślę, że miałem po prostu już dość słynno-nudnego szaraka, w którym serwowane są nam komputery. Ktoś, chyba jakiś głupkowaty gość, powiedział mi, że budowanie własnego peceta to idiotyzm, ponieważ żadne części nie będą do siebie pasowały - mówiłem, że to jakiś głupol. No i, aby udowodnić mu, że się mylił, nie tylko zrobiłem sam sobie maszynę, ale zrobiłem ją z krzesła". Cóż, może w tym szaleństwie jest jakaś metoda: "Inny powód, dlaczego wykonałem to krzesło, jak mi się wydaje, był związany z samodokształcaniem. Gdy zaczynałem, wiedziałem, że czekają mnie kłopoty i że ukończenie tego projektu zajmie sporo czasu. Pamiętajcie, że użyłem części komputerowych, które leżały na moim strychu od lat". A zatem czy Daniel nauczył się dużo podczas swoich zmagań? "Po pierwsze nauczyłem się, że płyty główne nie są tak naprawdę zaprojektowane, aby leżeć odwrócone, ale już dyskom twardym nie przeszkadza praca w dowolnej pozycji. Może będzie to brzmiało dziwacznie, ale tak naprawdę miałem wiele radochy, naprawiając wszystkie usterki - oto mój główny powód. Lubię wyzwania, ale nie mówcie tego facetom w białych kitlach, OK?" Dobra, ale pod warunkiem, że nie zrobiliście niczego podobnego przed Danielem. "Cóż, pewnego razu zrobiłem komputer w podłodze. Wziąłem wszystkie części i ułożyłem je na podłodze, jedynie po to, aby komuś udowodnić, że obudowa komputera nie jest tak naprawdę do niczego potrzebna". Aaa, to już teraz rozumiemy. Przepraszamy cię na moment Danielu, ale musimy wykonać natychmiast telefon...

Zwariowane pomysły

Czekając, aż nasi kumple przyjadą, może, Danielu, porozmawiamy o innych, przyszłych projektach, które chodzą ci po głowie? "Oczywiście, w końcu chciałbym przebudować wnętrzności swojej maszyny, aby pasowały do ATX i napakować odpowiednio system, aby jego konfiguracja budziła szacunek, ale na razie będę używał tego, co już zrobiłem do pracy i jako serwera plików. Mój przyjaciel ma niezwykły pomysł zrealizowania pewnych planów, które kiedyś zostały wydane przez Radio Times, dotyczących budowy Dalek, w którym moglibyśmy zainstalować naszą maszynę - może zrobimy to tego lata". Tak, Danielu, oczywiście, ale czy to czasami nie jest dźwięk zbliżającego się ambulansu, to znaczy samochodu, który właśnie przejeżdża w pobliżu? "Jestem strasznie napalony na coś zupełnie nowego, co mógłbym sam wybudować", Daniel kontynuuje, nie przejmując się nowymi gośćmi. "Może przeróbka jakiegoś innego mebla? W szczególności chciałbym zrobić biurko z dyskami twardymi i wszystkim innym pod spodem. To dopiero byłoby "computer desk". Masz zupełną rację, jasne, że tak, ale połknij już te tabletki. No i już musimy niestety zostawić Daniela w jego krześle. Z tym ambulansem to był tylko żart, no i te tabletki i faceci w białych kitlach też. CD Action to pismo dla prawdziwych entuzjastów komputerów, właśnie takich jak Daniel i zawsze jest nam miło, gdy możemy się z nimi spotkać. Kochamy go za to, co zrobił, a więc czapki z głów przed jego niepowtarzalnością. Jeśli udało wam się wykonać coś choć w przybliżeniu tak interesującego lub szalonego - natychmiast powiadomcie nas o tym. Kto wie, może na tych kartkach za miesiąc opowiemy o waszym dziele. Ostatnie słowo do Daniela, zanim się ulotnimy - jeśli kiedykolwiek zrealizujesz tę sprawę z Dalek PC, wiesz, komu masz o tym dać znać!



CD-ROM i stacja dyskietek wyglądają przez perfekcyjnie wydrążony otwór z boku obudowy.

"Krzesło gotowe. Rządy nad całym światem są już stąd tylko o krok. BUaHaahahhaha!"

Oprac. Mariusz Turowski

Krzesło w Sieci

Klan Tęższych

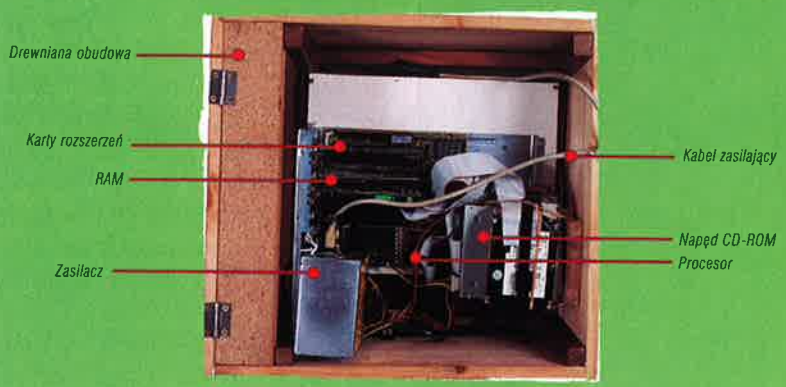
Krzesło pojawia się na stronie Daniela zatytułowanej Klan Tęższych, pod adresem: www.chunky-hovisclan.co.uk. Do Klanu należy Daniel i kilku jego znajomych i w taka, a nie inna jego nazwa narzuca się sama. Ale jeśli naprawdę chcecie się dowiedzieć, o co chodzi, sugerujemy, żebyście spojrzeli na ich witrynę, ponieważ wyjaśnienie zabrałoby nam bardzo dużo czasu. Strona jest wypełniona rzeczami, których można się spodziewać po grupie nastolatków zainteresowanych techniką, na przykład kilkoma dziwacznymi łamigłówkami, które z pewnością wymyślił ktoś, kto bardzo się nudził. Znajduje się tam też dużo ciekawych rzeczy dotyczących Krzesła, łącznie z listą problemów, które czekały przy realizacji tego projektu oraz jak zostały one rozwiązane. Jest tam też parę nowych zdjęć maszyny - polecamy zwłaszcza fotkę Tytusa, kota Daniela, który znalazł dla dzieła swojego pana specyficzne zastosowanie - łóżko. Podczas pisania tego tekstu licznik strony zarejestrował "aż" 25 odwiedzin. Prawdopodobnie jednak połączone siły czytelników CD Action sprawią, że będzie on miał już niedługo o wiele więcej do roboty. A zatem jeśli pragniecie dowiedzieć się czegoś więcej o Krześle lub puścić do Daniela e-mail, wiecie, gdzie się udać.

Zwą ich Klan Tęższych - ale nie pytajcie nas dlaczego, dobrze?

Wewnątrz pudełka

Doświadczenie podnośnika krzesła.

Oczywiście, tak naprawdę nie ma znaczenia, z czego robisz obudowę dla swojego peceta, a więc krzesło jest prawdopodobnie równie dobrym materiałem jak każdy inny, tak nam się przynajmniej zdaje. Czas przyjrzeć się bliżej temu, jak naprawdę działa Krzesło. A więc zedrzyjmy tapicerkę i rzućmy okiem na to, co znajduje się w drewnie.



Dźwięk 3D

Uroki trójwymiarowego brzmienia

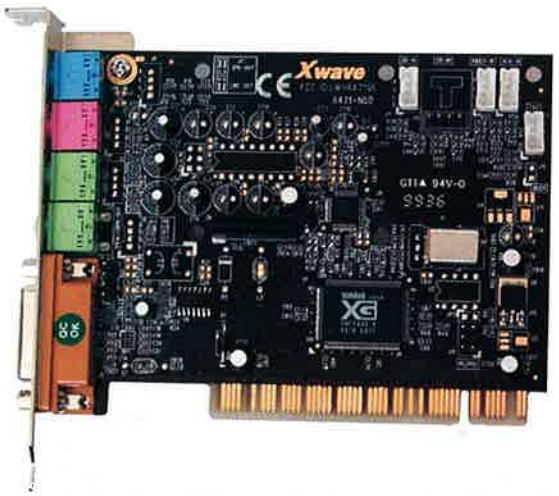
Dzięki niesamowitym kartom dźwiękowym 3D, możemy mieć wrażenie, jakby gra rozgrywała się w pomieszczeniu, w którym się znajdujemy. Wyjaśnimy na czym to polega.

Niedawno furorę robiła grafika trójwymiarowa - gry takie jak Tomb Raider czy Rally Colina McRae wabiły do swojego wirtualnego świata głębią perspektywy i dynamiką ruchu. Teraz krzykiem mody jest dźwięk przestrzenny, a jego kariera rozwija się w zawrotnym tempie. Jednak w reklamach nowej technologii wiele jest czystej propagandy, więc wybór odpowiedniego sprzętu do odtwarzania dźwięku w systemie 3D jest dość trudnym zadaniem.

Problem polega między innymi na tym, że trudniej uzmysłowić sobie mechanizm powstawania i odbierania dźwięku przestrzennego niż grafiki trójwymiarowej. Potrafimy wyobrazić sobie pomieszczenia, tunele i postacie poruszające się w trzech wymiarach, jednak nie do końca wiemy, co oznacza technologia 3D w odniesieniu do dźwięku. Nasz zmysł słuchu stosunkowo dobrze potrafi określić położenie źródła dźwięku. Na przykład gdybyśmy mieli nagrać dźwięk w czasie trwającej już od jakiegoś czasu imprezy, na taśmie zarejestrowany zostałby po prostu niezrozumiały harmider rozmów na tle muzyki, nawet jeśli nagranie byłoby stereofoniczne.

Jeżeli jednak sami znaleźlibyśmy się na tej imprezie, bylibyśmy w stanie wyłowić z gwaru każdą niemal rozmowę lub posłuchać sobie muzyki. Co więcej przeciętny uczestnik zabawy potrafiłby w dowolnym momencie zamknąć oczy i w miarę poprawnie zlokalizować sześć do siedmiu źródeł dochodzących go dźwięków. Brzmi imponująco, zważywszy, że dysponujemy zaledwie jedną parą uszu.

Teoria dźwięku przestrzennego stwierdza, że skoro wykorzystując dwoje uszu i mózg, potrafimy umiejscowić w przestrzeni dźwięki, systemy nagłaśniające powinny być w stanie w odpowiedni sposób dźwięki w tej przestrzeni rozprowadzać (pozycjonować). Tradycyjna technika stereo niezbyt dobrze spełnia to zadanie, dlatego też w laboratoriach opracowano systemy dźwięku przestrzennego, takie jak Dolby Digital. System ten, wykorzystywany przede wszystkim w kinach i lepszych, domowych zestawach nagłaśniających, pozwala na uzyskanie pewnego rodzaju dźwięku przestrzennego. Filmy ze ścieżką nagraną w tym systemie można odtwarzać na komputerze, jeżeli posiada on napęd DVD, sześciokanałowy system głośników Dolby Digital, odpowiednią kartę dźwiękową lub dekoder DVD oraz oczywiście pod warunkiem, że nagranie dokonane zostało we właściwym formacie.



Karty dźwiękowe 3D mogą być stosunkowo tanie. To urządzenie - Xwave 6000 - kosztuje około 120 zł, a oferuje bardzo dobre możliwości.

Zaczynamy zabawę

Ścieżka dźwiękowa filmu może zostać tak zmontowana, że stwarza niesamowitą atmosferę, ale dobrodziejstw systemu Dolby Digital nie można wykorzystać w grach. Choćbyśmy wybrali sześciokanałowe ustawienie, zazwyczaj otrzymamy z pięciu głośników tradycyjny efekt stereo, przy czym niskie tony będą wzbogacone przez subwoofer. W świecie gier, aby rozkoszować się dźwiękiem w systemie 3D, musimy wykorzystać inne technologie. Dziś na rynku znajduje się wiele różnych kart dźwiękowych 3D. Programiści zaś w pośpiechu wyposażają swoje gry w opcje dźwięku przestrzennego, aby uzyskać większy poziom realizmu i złudzenie głębi perspektywy. Istnieją trzy główne typy kart 3D. W urządzeniach takich jak Soundblaster Live 128 produkcji Creative Labs lub Aztech PCI288 dźwięk przestrzenny uzyskiwany jest z wykorzystaniem systemu EAX, zwa-

Przestrzenne granie

Ci, którzy twierdzą, że technologia dźwięku 3D w grach nie działa lub nie jest warta uwagi, nie grali we właściwe gry. Jedną z najlepszych chyba gier, wykorzystujących standard EAX 3D, jest Thief: The Dark Project. Zabawa polega na umiejętnym uprawianiu procederu kradzieży, a w tej sztuce lokalizowanie źródeł dźwięku jest niezwykle istotne - skradający się w mrocznych korytarzach fantastycznie odwzorowanego średniowiecznego zamku gracz może dzięki temu domyślić się, gdzie ukrywają się tajemniczy wrogowie. Spośród innych gier, wykorzystujących technologię EAX, warto wymienić Slave Zero, System Shock 2 i Rouge Spear. Jeśli chodzi o standard A3D, lista gier obsługujących go jest bardzo długa. Zawiera ona między innymi Dungeon Keeper 2, Half-Life, Heavy Gear II, Prince of Persia 3D oraz niecierpliwie wyczekiwanego Quake'a III. Wiele gier działa w obydwu standardach, wśród nich Unreal Tournament, Expendable i Descent 3. Jeżeli wahamy się, na którą kartę dźwiękową się zdecydować, najlepiej zanim dokonamy zakupu, obejrzeć opakowania naszych ulubionych gier, by sprawdzić, który standard obsługują.

System Shock 2 - doskonała kontynuacja połączenia gry RPG ze strzelanką FPP - bardzo wiele zyskuje na dźwięku 3D, ze względu na specyfikę akcji.

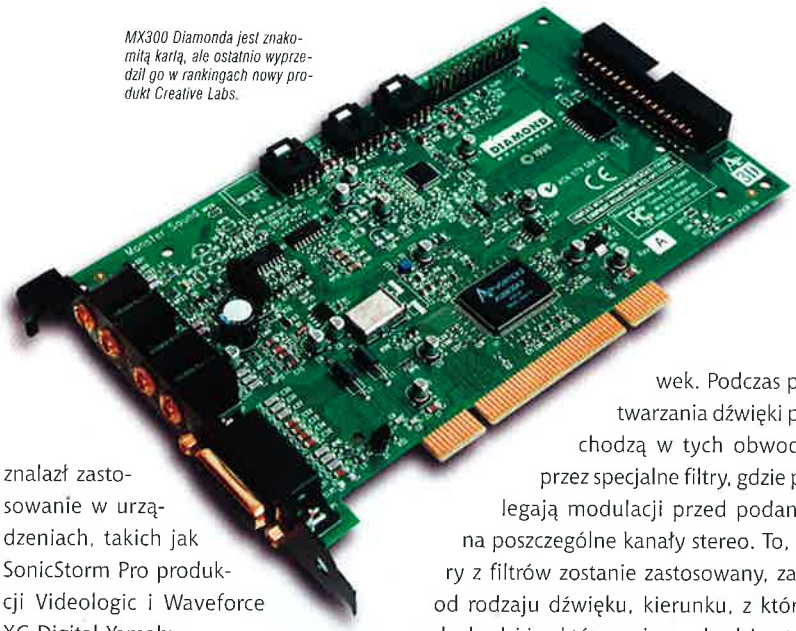
nego także Environmental Audio. Power Vortex 2 (Techworks) i Sonic Vortex 2 (VideoLogic) oraz Aureal Vortex SQ1500 pracują w standardzie Aureal A3D. Wreszcie mniej znany system 3D zwany Sensaura ta opiera się na zasadzie, że jeżeli mózg jest w stanie określić położenie źródła dźwięku dzięki parze uszu, musi istnieć sposób pozycjonowania dźwięku za pomocą dwóch jedynie głośników lub nawet pary słuchadów i zazwyczaj łatwo to stwierdzić. Jeżeli programiści pomęczą się nad grą trochę bardziej niż zwykle, na pewno poinformują nas o tym bardzo wyraźnie na pudełku.

Oprac. Piotr Domański

Podłączyć głośniki

Jeżeli chodzi o głośniki, to największy wybór mamy, jeśli używamy kart Soundblaster Live! EAX 3D. Możemy zdecydować się na zestaw dwu- lub czterogłośnikowy. Dźwięk przestrzenny szczególnie interesująco brzmi w czterogłośnikowych zestawach Cambridge Soundworks FPS 1000 i FPS 2000, które firmuje także Creative Labs. Podłącza się je do gniazda SPDIF na karcie - jej cyfrowego złącza. Zaletą standardów A3D oraz Sesaura jest fakt, że mogą odtwarzać dźwięk 3D w zestawie dwugłośnikowym. Jeżeli jednak poruszymy głową, tracimy cały efekt. Na szczęście niektóre karty A3D mogą już współpracować z czterema głośnikami. Należy po prostu zestawić dwie pary zwykłych głośników analogowych, podłączając jedną do gniazda oznaczonego jako Front, a drugą do gniazda Rear. Na rynek wchodzą nowsze modele, między innymi Aureal Vortex SQ 2500 i SQ 3500, wyposażone w cyfrowe gniazdo wyjściowe.
Dla zainteresowanych głośnikami 5.1 (sześciokanałowymi) do zestawu DVD są Desktop Theatre, firmowany przez Creative Labs i Digitheatre firmy Video Logic kosztujący około 1300 zł. Ten ostatni zestaw zrobił na nas wrażenie - w poprzednim numerze otrzymał najwyższe notowania. Niestety nie ma na razie zestawów, które pracowałyby poprawnie zarówno z kartami dźwiękowymi 3D i w systemie Dolby Digital.

DigiTheatre firmy VideoLogic nie tylko jest świetnie wykończony, lecz na dodatek znakomicie odtwarza dźwięk Dolby Digital poprzez sześć głośników



MX300 Diamonda jest znakomitą kartą, ale ostatnio wyprzedził go w rankingach nowy produkt Creative Labs.

znalazł zastosowanie w urządzeniach, takich jak SonicStorm Pro produkcji Videologic i Waveforce XG Digital Yamahy.
Pod względem zasad działania różnią się one od Dolby Digital dwoma elementami. Po pierwsze, w grach dźwięki nie są wcześniej nagrane, a mają charakter dynamiczny czy też interaktywny. Poruszają się, zmieniając pozycję w zależności od aktualnej sytuacji w grze. Głos postaci i odgłosy poruszania się powinny przecież znacznie różnić się od siebie, gdy bohater z małej, zadymionej tawerny przechodzi do olbrzymiej, lodowatej jaskini.

Podstawową różnicą między Dolby Digital a kartami dźwiękowymi 3D jest fakt, że do odtwarzania dźwięku w 3D nie potrzebny jest zestaw sześciu głośników. Technologia wek. Podczas przetwarzania dźwięki przechodzą w tych obwodach przez specjalne filtry, gdzie podlegają modulacji przed podaniem na poszczególne kanały stereo. To, który z filtrów zostanie zastosowany, zależy od rodzaju dźwięku, kierunku, z którego dochodzi i w którym się rozchodzi, a także otoczenia. Efekty są oszałamiające, szczególnie, gdy weźmiemy pod uwagę, że dźwięk dochodzi z dwóch tylko głośników.

Co więc trzeba zrobić, by móc rozkoszować się dźwiękiem 3D w grach? Przede wszystkim całkiem możliwe, że nasza karta dźwiękowa obsługuje jeden z trzech wymienionych standardów. Należy sprawdzić to w instrukcji obsługi lub na pudełku. Następnym krokiem będzie zdobycie gier. Podstawowym standardem w technice 3D jest DirectSound 3D Microsoftu, który obsługują karty oparte na EAX, A3D i Sensaura. Niektóre gry zawierają nawet bardziej zaawansowane efekty 3D dla jednego ze standar-

Żargon

Kanały 5.1

System Dolby Digital często określany jest mianem systemu dźwięku 5.1 albo AC-3. Określenie 5.1 odnosi się do pięciu głównych głośników oraz najważniejszego - subwoofera. AC-3 natomiast jest skrótem oznaczającym konwerter sygnału analogowego na cyfrowy, wykorzystywany do kompresji sześciokanałowego dźwięku wysokiej jakości na DVD.

Dźwięk zapisany na płytach DVD w systemie Dolby Digital ma jedną wadę: jest skompresowany i zakodowany. Oznacza to, że aby móc go odtworzyć należy sygnał z DVD przepuścić przez specjalne urządzenie zwane dekoderem Dolby Digital. Spotyka się je w kilku postaciach: jako osobne pudełka, wbudowane w drogie, stacjonarne odtwarzacze DVD, lub amplitunerach. Ostatnio jednak pojawiły się komputerowe karty dźwiękowe, które posiadają wbudowane dekodery. Dzięki temu możliwe jest podłączenie sześciu głośników (pięć satelit i subwoofer) bezpośrednio do komputera. Dzięki temu znacznie redukuje się koszt całego kompletu, który w przypadku zastosowania zewnętrznych urządzeń jest całkiem spory.

WAP

O co tyle szumu?

Wielkie korporacje przygotowują się do wprowadzenia na rynek następnej ważnej innowacji technologicznej - dostęp do Internetu wyłącznie za pomocą telefonów komórkowych. Czy ta koncepcja ma szanse powodzenia, czy jest tylko marketingowym chwytem, mającym na celu zarobienie kilku dolarów? Czytajcie dalej, a dowiecie się wszystkiego.

Patrząc wstecz, zaledwie sześć lat temu, wiele rzeczy, które dzisiaj uważamy za oczywiste i przechodzimy nad nimi do porządku dziennego, istniało wyłącznie w umysłach inżynierów. O czym tu mowa? Cóż, przede wszystkim Internet, a dokładniej światowa pajęczyna WWW. Internet został powołany do życia w roku 1969 jako część projektu badawczego amerykańskiego Ministerstwa Obrony, który przewidywał połączenie systemów komputerowych w sieć w celu lepszej ochrony przed atakiem nuklearnym. Jednakże sieć w takiej postaci, jaką znamy dzisiaj nie istniała przed rokiem 1992, a pierwsza przeglądarka z prawdziwego zdarzenia, Mosaic, pojawiła się dopiero w 1993. W ciągu roku Pizza Hut rozpoczęła przyjmowanie zleceń on-line, a Internet przeżył tak gwałtowny rozwój, że nikomu się o tym nawet nie śniło. Brytyjski serwis wyszukiwawczy AltaVista, pod koniec roku 1999, zgromadził w swojej bazie danych blisko 45 milionów stron internetowych z samych tylko Wysp Brytyjskich. Praktycznie każdy może mieć dzisiaj dostęp do Internetu, w domu, w biurze, w bibliotece albo nawet w internetowej kafejce, a popyt na tego typu usługi wciąż wzrasta. Dlatego następnym logicznym krokiem jest umożliwienie przeglądania stron WWW niezależnie od miejsca, w którym się aktualnie jest i dostępności linii telekomunikacyjnych.

Ericsson R380 jest bardziej palmtopem niż telefonem. Oferuje on cały zakres usług, poczynając od WAP, a na systemie operacyjnym EPOC (znany z urządzeń firmy Psion) kończąc. Jest to pierwszy, prawdziwy krok ku przenośnej łączności.

Popularność telefonów komórkowych wzrastała w niemal tak samo fenomenalny sposób, jak w przypadku Internetu, ale jak do tej pory ich funkcjonalność ograniczała się praktycznie tylko do wykonywania rozmów. Pomimo że większość komórek jest w stanie wysyłać i odbierać faksy, a także przesyłać dane komputerowe, to prędkość transmisji jest tak niska, że używanie tego typu usług jest bardzo drogie i niepraktyczne. Chyba nikt nie jest na tyle zdesperowany, żeby czekać godzinami, aż na ekranie palmtopa pojawią się wyniki ostatniej ligowej kolejki. Sporo osób wykorzystuje komórki do odbierania poczty, jednak jest to praktycznie granica obecnych możliwości. Jednym z największych problemów jest rozmiar wyświetlacza. Ciągłe dążenie do tego, aby przenośne telefony stawały się coraz mniejsze spowodowało, że również ich ekrany malały i w efekcie ilość informacji, którą teraz potrafią one przekazać jest minimalna. Przeciętny telefon wyższej klasy posiada pięcioliniowy wyświetlacz, a nawet takie cudeńko jak Nokia Communicator ma ekran o mizernej rozdzielczości 640x200 punktów. Ale sprawy się zmieniają. I to szybko. Wraz z wprowadzeniem nowych technologii, takich jak WAP (Wireless Application Protocol - Bezprzewodowy Protokół Aplikacji), HSCSD (High Speed Circuit Switched Data - Obwód Danych o Wysokiej Szybkości Przełączania), GPRS (General Packet Radio System - System Radiowego Przesyłania Pakietów) oraz Bluetooth (w wolnym tłumaczeniu - Błękitny Ząb). Wszystkie te skomplikowane nazwy oznaczają dopiero pojawiające się technologie i chociaż na przykład WAP jest znany już od ponad roku, to jak do tej pory bardzo niewiele modeli telefonów potrafi obsłużyć choćby jedną z tych nowinek.

Nokia 7110 jest jednym z pierwszych dostępnych na rynku telefonów WAP. Daje to dostęp do informacji, wyników sportowych, prognozy pogody i wielu innych.

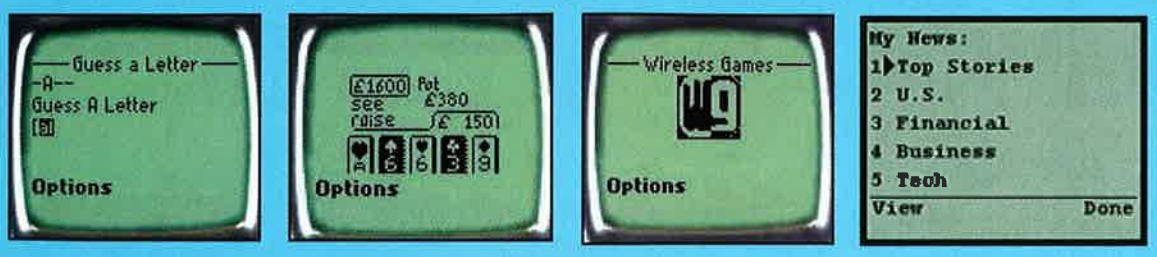
WAP-dap-a-do-bap

WAP jest otwartym standardem, który pozwala użytkownikom telefonów komórkowych na interaktywne komunikowanie się z serwisami informacyjnymi. Właśnie teraz rozpoczyna się popularyzacja tego protokołu i na rynku dostępnych jest już kilka modeli telefonów wyposażonych w WAP, na przykład Nokia 7110, czy Ericsson R380. Obydwa mają bardzo duże wyświetlacze, a w przypadku urządzenia Nokii, także, znaną z myszek, rolkę do nawigacji po sieci. Ale nie wszystko obraca się wokół surfowania po Internecie. W rzeczywistości, normalne strony WWW w ogóle nie zostaną wyświetlone na ekranie telefonu z WAP, muszą one zostać specjalnie do tego przygotowane. Istota tego sposobu przesyłania informacji polega raczej na pobieraniu czystych danych, jak na przykład wirtualne, interaktywne książki telefoniczne. Po zalogowaniu się do serwera WAP, pobiera się listę aktualnie

Podłączę się

Jakiego rodzaju informacji mam oczekiwać?

Ponieważ większość urządzeń WAP, wliczając w to również palmtopy, posiada bardzo małe wyświetlacze, większość informacji będzie przekazywana w postaci tekstu lub maleńkich grafik. Wszystkie napakowane bajerami serwisy, które ładują się całymi godzinami nie przetrwają zbyt długo. Większość operatorów komórkowych w Wielkiej Brytanii już podpisało umowy z agencjami ITN, czy Reuters, opiewające na dostarczanie nowości, a firma SportFirst już przeprowadziła próby transmisji wyników z gier angielskiego krykieta. Najbardziej interesujące wydają się jednak być informacje dla podróżnych, które umożliwiają przeglądanie rozkładów jazdy pociągów, czy autobusów, a nawet pozwalają zarezerwować bilety wprost z telefonu. Firma o nazwie Webraska, której stronę internetową można znaleźć pod adresem www.webraska.com, pracuje nad aplikacją, opartą na systemie WAP, która pozwoli określić położenie użytkownika i wyświetli mapę najbliższego otoczenia. Oczywiście także internetowe sklepy już czyhają na okazję, aby zaopatrywać klientów w takie dobra, jak bilety do kina, przelewy bankowe, rezerwacje lotów i wiele innych. Niektóre telefony będą także w stanie odczytywać nowoczesne, chipowe karty kredytowe, dzięki czemu nie trzeba będzie ręcznie wklepywać wszystkich numerów.



WAP jest tekstową odmianą protokołu HTML i jego podstawowym celem jest dostarczanie prostych informacji, choć granie on-line jest również możliwe

dostępnych usług; od najnowszych wyników sportowych, aż do możliwości zarezerwowania biletów do kina. Najlepsze w tym wszystkim jest to, że za te wszystkie nowinki nie trzeba dodatkowo płacić. Nokia 7110 jest sprzedawana niemal w tej samej cenie, co jej prostsze poprzedniczki jeszcze rok temu. A niektórzy operatorzy pobierają dokładnie takie same opłaty za połączenia WAP, jak w przypadku standardowej transmisji danych. Niestety, na dzień dzisiejszy zakres dostępnych usług jest wciąż bardzo ograniczony. Jednakże każda nowa technologia przeżywa na początku swego istnienia problemu wieku dziecięcego. Obecnie wydaje się jednak, że największy problem to nadążanie z produkcją dostatecznej ilości tych 7110, żeby zaspokoić wszystkich fanów Matrixa.

Wideo zabiło radiową gwiazdę

Czy świat bardzo szybkiej transmisji radiowej spowoduje, że twoje amalgamatowe plomby będą służyły jako odbiorniki sygnału? Trudno powiedzieć, ale nazwa Bluetooth zdaje się to sugerować.

W przyszłości wszystkie kobiety będą tak wyglądać.

Depcząc po piętach technologii WAP, wprowadza się na rynek HSCSD (High Speed Circuit Switched Data), które jest bardziej protokołem niż usługą. Obecne telefony komórkowe potrafią przesyłać dane z porażającą prędkością 9600 bps. Jest to wystarczające do odebrania kilku e-maili, ale praktycznie bezużyteczne do czegokolwiek innego. Nowa generacja komórek (np. Nokia 7110) jest już w stanie prowadzić transmisję z przepustowością 14.4Kbps, natomiast HSCSD, dzięki specjalnym protokołom kompresji, będzie oferował połączenia z szybkością 28.8Kbps, a nawet 57.6Kbps. Producenci już chwalą się pierwszymi prototypami gotowych urządzeń, ale na pewno nie będą one dostępne wcześniej niż w połowie tego roku. Nawet przy tego rodzaju skoku technologicznym, przekaz wideo nadal będzie ograniczony do 12 klatek na sekundę, jednakże wiele innych serwisów stanie się dostępnych dla użytkowników komórek.

Wszystko wydaje się być ładne i dobre, jednak tego typu usługi cierpią z tego samego powodu: opłaty są pobierane za cały czas trwania połączenia, a jak wszyscy wiemy, przez połowę tego czasu w ogóle nie przesyła się żadnych danych, a tylko czyta to, co jest na wyświetlaczu. Następnym krokiem jest GPRS, technologia komórkowa następnej generacji, która pozwala przesyłać informację w pakietach lub blokach. Przepustowość w tym standardzie wynosi 40Kbps, a jako że płaci się jedynie za każdy pakiet, który się wysłało bądź odebrało, całość wychodzi o wiele tańsza. Sposób transmisji i przepustowość czynią także urządzenia GPRS potencjalnym nośnikiem dla przesyłania sygnału wideo z wbudowanych kamer, jednak każdy, kto widział jak działają kamery internetowe, nie spodziewa się szokujących rezultatów. GPRS jest już także testowany przez większość operatorów komórkowych, ale nie będzie dostępny wcześniej niż w trzecim kwartale tego roku. Obecnie używamy tzw. cyfrowych telefonów drugiej generacji, w przeciwieństwie do analogowych systemów AMPTS i ETACS, które stanowiły podstawę urządzeń pierwszej generacji. Trzecia generacja telefonów będzie używała czegoś, co się nazywa UMTS (Universal Mobile Telecommunications System), co ma przynieść kolejny wielki skok w technologii urządzeń przenośnych. Obecnie Europa używa systemu o dość popularnej nazwie - GSM pracującego w częstotliwościach 900 MHz i 1800 MHz, Azja używa GSM przy 1900 MHz, a Stany Zjednoczone trzech różnych, niekompatybilnych ze sobą systemów. Natomiast Japonia ma coś kompletnie odmiennego, co nie współpracuje z niczym. To jest dość poważny problem dla wszystkich światowych podróżników, jako że mogą być zmuszeni do korzystania z pięciu, różnych telefonów. Wraz z nastaniem ery UMTS wszystko ma się zmienić, jako że ma powstać jeden, globalny standard. Jednakże najlepsze jest to, że UMTS oferuje prędkości transmisji nie mniejsze od 384 Kbps, a czasami sięgające nawet 2 Mbps. Aby ukazać perspektywę i znaczenie tych liczb, wystarczy powiedzieć, że w naszym wydawnictwie jedno łącze o przepustowości 2 Mbps musi wystarczyć dla wszystkich, kilkudziesięciu użytkowników!

Janko dentysta

Te technologie są miłe i zgrabne, jednak wszystkie z nich zakładają, że telefonu będzie się używało tylko do niektórych zadań, a głównym centrum transmisji danych pozostanie komputer PC. A co, jeśli połączyć wszystkie te rozwiązania, a później wyrzucić kable? Nazwa Bluetooth (Błękitny Ząb) może brzmieć jak paskudny, dentystyczny bakcyl, ale w rzeczywistości jest to technologia łączenia ze sobą różnych urządzeń, korzystająca z krótkofalowego radia. Firma Ericsson już posiada w ofercie bezprzewodową słuchawkę Bluetooth, która umożliwia trzymanie telefonu w kieszeni, bądź plecaku, a jednocześnie wykonywanie i odbieranie połączenia, korzystając z tylko jednego przycisku na słuchawce. Urządzenia Bluetooth oferują zasięg dziesięciu metrów, co wystarcza do znacznej większości zadań. Następnym krokiem jest umożliwienie komunikacji pomiędzy różnymi, kompletnie odmiennymi urządzeniami. Na przykład, jak tylko twój telefon znajdzie się w zasięgu twojego komputera, będziesz mógł korzystać ze znacznie większej klawiatury i monitora, aby napisać i wysłać e-mail, odebrać informacje o spotkaniach albo zsynchronizować kalendarz. W samochodzie, telefon Bluetooth będzie mógł automatycznie korzystać z większych głośników do prowadzenia rozmów. To wszystko może się wydawać raczej mało prawdopodobne, jako że obecnie zaledwie kilka prototypowych zabawek zdaje się potwierdzać te fantazje. Jednakże nie należy zasypywać gruszek w popiele, komórkowa rewolucja już czai się za rogiem i w każdej chwili jest gotowa wybuchnąć, zmieniając na zawsze życie wszystkich z nas.

Oprac. Łukasz Nowak

Ericsson, IBM i Nokia to trzy główne firmy rozwijające technologię Bluetooth, jednakże tylko Ericsson wprowadził na rynek komercyjny produkt.

Ericsson R380 jest telefonem WAP z rozkładaną klawiaturą, która odsłania interfejs użytkownika rodem z palmtopów.

Twarde dyski

Prawdziwi twardziele - bez tajemnic

Dysk twardy jest miejscem, w którym nasz komputer przechowuje dane, tam zapisany jest system operacyjny i wszystkie pliki. Jak działa to urządzenie?

Dysk twardy jest, można powiedzieć, rzeczywiście dość twardy. Ma solidną metalową obudowę i gdy spadnie nam na nogę, siniak murowany. Niestety, twardziel też na tym ucierpi, bo chociaż obudowa jest mocna, to, co znajduje się wewnątrz, jest równie delikatne jak wszystkie inne podzespoły komputera. Jest tak między innymi dlatego, że dysk twardy (wraz z napędem dyskietek oraz napędami CD i DVD) należy do nielicznych części komputera, które posiadają elementy ruchome. Procesor, płyta główna, RAM i cała reszta to czysta elektronika, ale silniczki twardziela muszą się zawsze ciężko napracować, wprawiając w ruch zawierające dane talerze pokryte materiałem magnetycznym - zazwyczaj obracają się one z prędkością około 7200 obr/min.

Nad płaszczyzną właściwego dysku, talerzy umieszczone są dwa ramiona - po jednym na każdą stronę dysku - które nakierowują we właściwe miejsce, znajdujące się na ich końcach, głowice. Głowice są elementami umożliwiającymi zapis danych na magnetycznej powłoce dysku i ich odczyt. Jest to proces wymagający najwyższej precyzji i dlatego właśnie dyski zabezpiecza się szczelną metalową obudową. W ten sposób chroni się dysk, ramiona siłownika i głowice przed kurzem, interferencją elektromagnetyczną i przypadkowymi wstrząsami.

Obszar danych, którego wielkość w nowoczesnych komputerach wynosi zwykle około 9 GB lub więcej, jest uporządkowany w taki sposób, by za pośrednictwem głowic łatwo można było odnajdować i odczytywać, a także zapisywać i zastępować określone dane. Dysk podzielony jest na cylindry, na które składają się ścieżki położone bezpośrednio nad sobą, tworzące koncentryczne segmenty. Elementy cylindra, ścieżki, same z kolei dzielą się na sektory. W tym układzie, w miarę oddalania się od osi dysku, wzrasta liczba sektorów. Dlatego głowice odczytują dane zlokalizowane na brzegu talerza szybciej i na nowoczesnych twardych dyskach odczyt odbywa się od strony zewnętrznej ku osi, podobnie jak w przypadku starych płyt winylowych.

Wszystkie najistotniejsze dla komputera dane przechowywane są w tzw. boot sektorze, czyli sektorze rozruchowym. Jest to pierwszy sektor aktywowany przy każdym uruchomieniu komputera. Zawiera on informacje potrzebne komputerowi do określenia poprawnych ustawień - takie jak sterowniki do najważniejszych urządzeń i instrukcje pozwalające na załadowanie systemu operacyjnego.

Zabezpiecz się

Na szczęście, choć wnętrze dysku twardego jest dość delikatne, system operacyjny dobrze dba o twardziela i znajdujące się na nim dane. Kiedy następuje awaria komputera albo Windows nie został poprawnie zamknięty, automatycznie uruchamiany jest program ScanDisk, sprawdzający powierzchnię dysku, usuwający zbędne zapisy i naprawiający ewentualne uszkodzenia fizyczne powierzchni talerza.

Tak naprawdę większość użytkowników nie martwi się swoim dyskiem, aż do czasu, gdy coś się psuje. Po prostu instalu-

Instalacja nowego dysku twardego

Kiedy instalujemy w komputerze nowy twardy dysk, musimy ustawić jego zworki odpowiednio w pozycji Master (główny napęd) lub Slave (napęd drugorzędny). Zainstalowanie dodatkowego HDD może być dość trudnym zadaniem. Większość komputerów współczesnych wykorzystuje interfejs EIDE, jeśli podobnie jest z naszym, należy upewnić się, że kupujemy taki właśnie napęd. Dysk o pojemności 8 GB można kupić za około 550 zł.

Zdejmujemy z komputera obudowę i odszukujemy aktualnie używany twardy dysk. Jeśli mamy obudowę typu tower, powinien on znajdować się w jednej z przegród przy przedniej ścianie komputera, najprawdopodobniej bezpośrednio pod napędem dyskietek,. Z płytą główną połączony jest za pośrednictwem kabla EIDE, ponadto oddzielnym kablem podłączony jest do zasilania. Upewniamy się, że zworki na tylnej krawędzi aktualnego dysku ustawione są w pozycji Master, porównując ich ułożenie ze schematem na jego obudowie. Ustawiamy zworki w nowym dysku w pozycji Slave. Ich ułożenie powinno być opisane w instrukcji obsługi lub na etykiecie przyklejonej do obudowy. Umieszczamy nowy napęd w odpowiedniej przegrodzie i przykręcamy do obudowy. Szeroka taśma łącząca dysk z płytą główną powinna mieć dodatkowe gniazdo, do którego można przypiąć nowy napęd. Teraz odpowiednim kablem podłączamy nowy dysk do zasilania. Możemy założyć na powrót obudowę i uruchomić komputer. Następnie należy zrestartować komputer w trybie MS-DOS i uruchomić program fdisk. Jest to skomplikowana procedura i należy ją przeprowadzać samodzielnie tylko, jeżeli posiadamy dostateczną wiedzę o DOS-ie i komputerach. W innym wypadku korzystamy z pomocy kogoś, kto zna się na rzeczy. Po utworzeniu na dysku partycji DOS, powracamy do poziomu Windows i za jego pośrednictwem formatujemy nowy dysk. Można to także zrobić w DOS-ie, używając komendy Format D:, ale szybciej będzie to zrobić w systemie Windows. Gdy formatowanie zakończy się, można przeprowadzić test sprawdzający powierzchnię dysku, ale ponieważ jest on nowy, nie jest to niezbędne.

Między taśmą przyłączeniową przenoszącą dane (po lewej) i gniazdem zasilania (po prawej) znajdują się zworki (białe plastikowe bloczki), służące do ustawienia dysku w pozycji Master lub Slave.

jemy nowe programy... instalujemy nowe programy... i instalujemy kolejne programy, aż dysk się wypełni. Jednak istnieją sposoby na zagwarantowanie poprawnego działania twardego dysku. Z pracuje nad jednym zadaniem, głośno przy tym hałasując, warto sprawdzić, co się dzieje. Wolno pracujące dyski często są przepełnione, co prowadzi do awarii systemu. Ilość wolnej przestrzeni można my mieli do czynienia z wirusami. Niektóre wirusy potrafią nieodwracalnie uszkodzić napęd, więc uważajmy!

Oprac. Piotr Domański

Oczyszczanie twardego dysku

Uporządkujcie swój dysk - osiem łatwych etapów

1. Pozbywamy się wszystkich starych i zbędnych wiadomości e-mail, opróżniamy e-mailowy folder Elementy usunięte.

2. Przeglądamy foldery na dysku, usuwając zbędne pliki i dokumenty. Należy przy tym pamiętać, by sprawdzić foldery, w których zapisujemy pliki ściągane z internetu, często są one bardzo przepełnione.

3. Przeglądamy listę aplikacji w menu Start/Programy i deinstalujemy te, które nie są już nam potrzebne. Gry, w których doszliśmy do ostatniego etapu? Bezsensowne programy, które nam się kiedyś spodobały, ale nigdy ich nie użyliśmy?

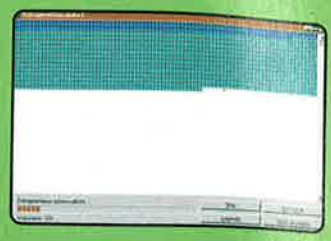
4. Jeżeli na liście są programy, które nie mają opcji Uninstall/Odinstaluj, usuwamy je z poziomu Panelu sterowania (Ustawienia na pasku startowym, opcja Dodaj/usuń programy).

5. Opróżniamy kosz.

6. W ten sposób zyskujemy na dysku nieco wolnej przestrzeni, lecz musimy jeszcze uporządkować pozostałe dane. Wyłączamy wygaszacz ekranu i opcję Oszczędzanie energii, o ile są włączone i uruchamiamy Defragmentator dysków, który znajduje się w menu Programy/Akcesoria/Narzędzia systemowe. Poza zmianą rozmieszczenia danych sprawdzi on także powierzchnię dysku.

7. Klikamy Pokaż szczegóły, by móc obserwować postępy defragmentacji w formie dość nudnej animacji. Nie powinniśmy się niepokoić, jeśli proces zatrzyma się na długo w którymś miejscu. Cierpliwości!

8. Odprężamy się i robimy sobie filiżankę kawy. Kiedy defragmentacja zakończy się, klikamy OK, a potem po prostu uruchamiamy ponownie komputer.



Defragmentacja dysku może trochę potrwać, ale powinna przyspieszyć jego pracę, dzięki wprowadzeniu lepszej organizacji danych.

czysto fizycznego punktu widzenia, nasz napęd powinien działać w środowisku wolnym od kurzu bez gwałtownych zmian temperaturowych. Należy uważać, by nie szturchnąć komputera, chronić go przed przypadkowymi uderzeniami, szczególnie w czasie pracy. NIGDY nie wolno otwierać obudowy dysku - może to doprowadzić do jego trwałego uszkodzenia, a producent prawie na pewno odmówi naprawy urządzenia, jeżeli było otwierane. Gdy dysk odczytuje lub zapisuje dane, na przedniej ścianie obudowy komputera miga dioda. Zwykle też słychać wtedy zgrzytanie, szum czy bzyczenie. Jest to najzupełniej normalne i nie stanowi powodu do zmartwień. Jednak, jeżeli nasz dysk długo sprawdzić, otwierając okno Mój komputer i klikając prawym przyciskiem myszy na ikonę dysku C (lub innego, który chcemy zbadać). Wybieramy z listy Właściwości, po czym na ekranie pojawi się okno z przejrzystym wykresem kołowym obrazującym, ile na dysku zostało wolnego miejsca. Wolna praca dysku może być spowodowana jego przepełnieniem, tak więc może się okazać, że będzie trzeba usunąć niektóre aplikacje czy opróżnić Kosz. Może także pomóc defragmentacja (patrz: Oczyszczanie twardego dysku). Kolejnym sposobem zabezpieczenia dysku przed uszkodzeniem jest posiadanie programu antywirusowego. Jeżeli regularnie korzystamy z internetu, bardzo prawdopodobne, że kiedyś będzie-

Ten dysk Samsung 20,4 GB kosztuje jakieś 800 zł. Taniocha!

Żargon

EIDE czy SCSI

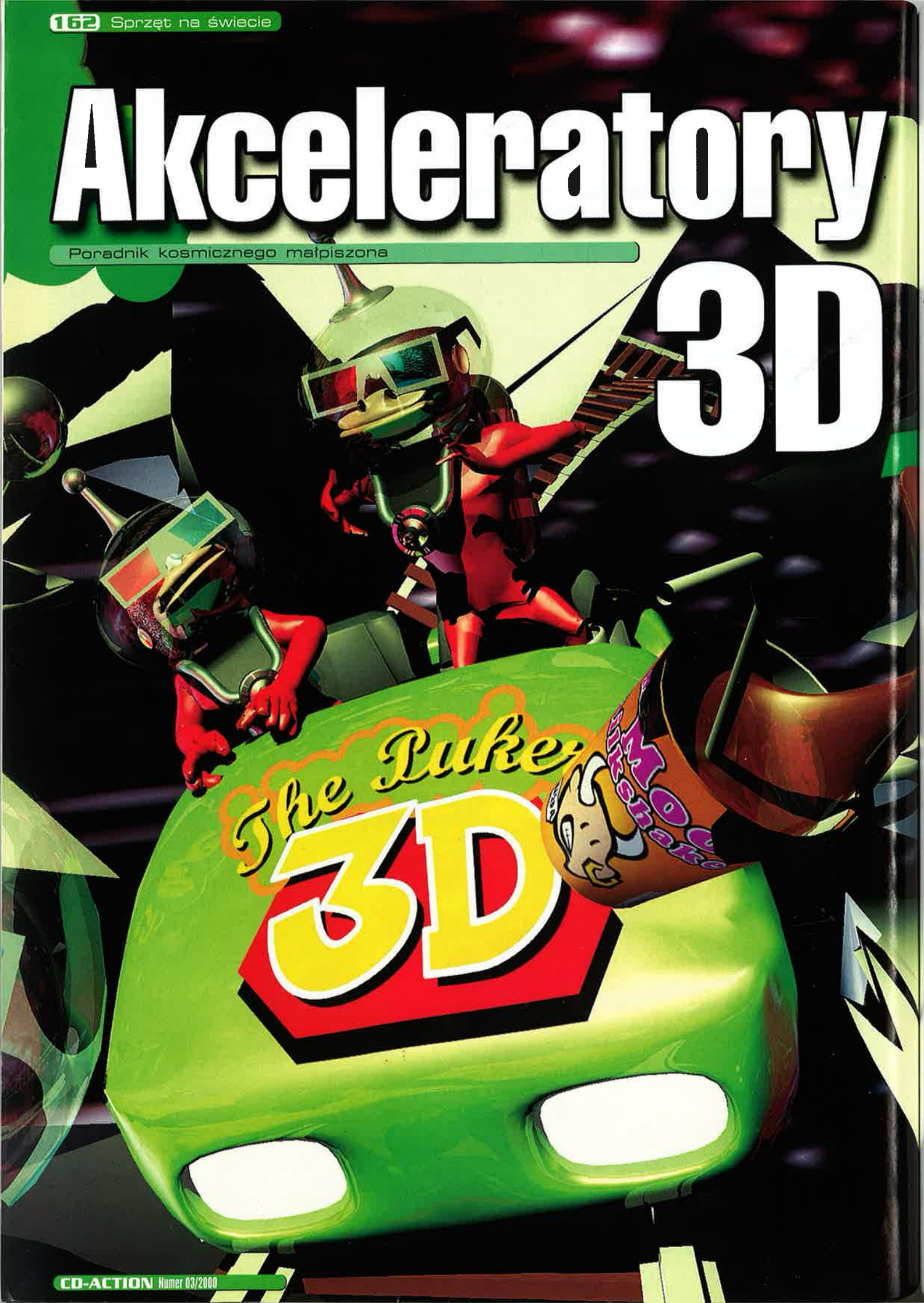
Większość dysków twardych komunikuje się z komputerem za pomocą interfejsu EIDE (Enhanced Integrated Drive Electronics). Jest to standard dotyczący przesyłania danych między dyskiem a procesorem. Specjaliści z dziedzin obróbki audio i wideo często wykorzystują interfejs SCSI (Small Computers Digital Interface), ponieważ jest szybszy i ze względu na to lepszy w szybkim zapisie danych lub przemieszczaniu dużych plików na dysku.

7200 czy 5400

Jednym z podstawowych parametrów dysku twardego jest prędkość obrotowa. Mierzy się ją w obrotach na minutę (RPM - revolutions per minute). Oczywiście im ta wartość jest wyższa tym lepiej. Obecnie standardem wśród domowych komputerów są dyski wirujące z 5400 RPM, chociaż coraz częściej spotyka się także modele 7200 RPM. Podniesienie prędkości obrotowej daje poważny wzrost wydajności, który jest wyraźnie widoczny w codziennej pracy. Jeżeli zdecydujesz się na model 7200 RPM, to pamiętaj, żeby wykorzystywał on interfejs UltraATA/66, gdyż przy tak dużych prędkościach bardzo się on przydaje. Warto też wybrać model z większym buforem (minimum 512 KB, a najlepiej 2 MB), który poprawia transfer przy małych plikach.

Akceleratory 3D

Poradnik kosmicznego małpiszona



Jeśli swojego peceta wykorzystujesz przede wszystkim do grania, z pewnością wiesz, co to jest - jeśli nie, to z pewnością czytasz niewłaściwe pismo - i świetnie zdajesz sobie sprawę, że jest to jedna z tych rzeczy, bez których po prostu nie jesteś w stanie się obejść. To znaczy poza samym komputerem... No i monitorem. No i... No dobra, nieważne - w każdym razie jest to najważniejszy przedmiot w twojej maszynie, oprócz wszystkich innych, które standardowo ona posiada, może być? Spróbuj uruchomić jakąkolwiek z dzisiejszych gier bez tego, a z pewnością czekają cię niemiłe doświadczenia spotkania z czymś, co jest piekielnie ślamazarne. Nie możesz się doczekać, aby popływać sobie bez ubrania w zamarzającej melasie? Możesz tego doświadczyć, próbując swoich sił, bez jego pomocy, w Quake 3. A więc o co tu chodzi? O akceleratory 3D - oto odpowiedź.

Słucham?

A więc czymże dokładnie jest akcelerator 3D? Jak działa? Na pierwsze pytanie jest prosta odpowiedź. Druga angażuje mnóstwo zagmatwanych kwestii technicznych. Ale w tym miejscu postaramy się o jak najbardziej przejrzyste rozważenie wszystkich wątpliwości. Generalnie, akcelerator 3D to karta, która za wszelką cenę chce się wepchać do jednego ze slotów rozszerzających w twoim pececie i znacznie przyspieszyć działanie wszelkiej trójwymiarowej ruchomej grafiki. Produkcja realistycznego świata 3D zajmuje twojej maszynie o wiele więcej mocy obliczeniowej niż wydanie na świat kilku drobnych dwuwymiarowych sprite'ów, połykających w labiryntach kropki, a zmuszenie jej do tego w trakcie, gdy gra cały czas chodzi oznacza szybkie i gwałtowne zapchanie się średniej klasy procesora swoimi instrukcjami, które musi wykonać. Akcelerator 3D przejmuje większość ładunku z barków głównej jednostki obliczeniowej. Karta, którą wkładasz do swojego sprzętu, to owoc wielu lat pilnych i mozolnych studiów, badań i projektów, których efektem jest zbiór kości "obrabiających" komputerową 3D-rolę. Nie robią nic ponad więcej - zajmują się przyprawiającą o zawrót głowy matematyką tak bardzo czarującą gracza, aby sam procesor mógł zająć się innymi rzeczami, na przykład zorientowaniem się, dlaczego u diabła wywijasz tak tym joystickiem. Karty 3D przebywają już na tym padole kilka ładnych lat. Wszystkie korzystają z tego samego zbioru podstawowych zasad, co wyjaśnimy za chwilę. W dzisiejszych czasach nasi bohaterowie są wyznacznikiem zmian, najlepszych standardów i wszelkiego postępu, jeśli to cokolwiek jeszcze oznacza. Jeśli karta 3D, którą posiadasz, wykonuje większość pracy za twój procesor, to jaki będzie następny krok? Tak - ostateczne odciążenie CPU i stworzenie całkowicie niezależnego procesora 3D. Gruszki na wierzbie? Właśnie, że nie - już coś takiego powstało, jak się wnet przekonamy.

A co mi do tego?

Nic, jeśli nie grasz. Możesz przestać się martwić, zaparzyć sobie ziółka i zasiąść znowu do przerwanej partyjki Pasjansa. Dla większości z nas, mimo wszystko ubóstwiających hasanie po wielkim wirtualnym świecie z potężną spluwą w łapach coś, to jednak znaczy. Bez karty 3D w swoim pececie sam sobie zamykasz drzwi do większości obecnych dzisiaj na rynku gier, skazując się na karę życia jedynie ze starociami wokół siebie, wyznaczonymi przez dławione podskoki i nudę wiejącą od ówczesnych "erpegów".

Tożsamości kości

Jak mogłeś się tego spodziewać, nie wszystkie akceleratory 3D są takie same. Wykorzystują podobne bazowe technologie, aby przekształcić sztywne liczby w zapierające dech obrazki na twoim monitorze (spójrz na okienko z żargonem 3D, gdzie znajdziesz ogólne uwagi na ten temat), ale różne układy tworzone przez różne firmy przynoszą różne efekty. Na samym początku nic nie było w stanie równać się z układami Voodoo, oferowanymi przez 3dfx, ale dzisiaj pozycja tego producenta na rynku kart 3D staje się coraz bardziej niepewna. Dzięki takiemu stanowi rzeczy (pluralizm) nie musisz się trząść przy zakupie nowej gierki, czy aby na pewno powstała ona z myślą o karcie, którą masz zamontowaną w swojej maszynie. Wreszcie powstała określona standaryzacja w akceleracji kompu-

Produkcja realistycznego świata 3D zajmuje twojej maszynie o wiele więcej mocy obliczeniowej niż wydanie na świat kilku drobnych dwuwymiarowych sprite'ów.

terowej i czasy, gdy musiałeś wypatrywać tytułów na przykład jedynie dla 3dfx dawno już minęły. Wszystkie ważniejsze karty 3D obsługują obecnie standardowe interfejsy programistyczne, takie jak DirectX czy OpenGL - to naprawdę jest już tylko kwestia zainstalowania i uruchomienia.

No to cyk!

Z taką ilością czystej, żywej energii, którą oferują akceleratory 3D powinno się oczekiwać, że przy ich instalacji czeka cię jakieś świństwo. Nie ma nic za darmo, prawda? Nieprawda. Wyłącz maszynę, odkręć obudowę, włóż kartę, pomieszaj trochę (ale tylko trochę, w sam raz, aby wszystko pasowało) w kablach i złóż swojego peceta z powrotem. Prawie za każdym razem, poza tymi wrednymi wyjątkami potwierdzającymi regułę, Windows rozpoznaje nowe urządzenie i prosi o odpowiednią płytkę ze sterownikami. Potem przed tobą i twoimi wirtualnymi doznaniami już tylko barwna i świetlana przyszłość. Jednak istnieje więcej niż jeden jej odcień. Po pierwsze zatem posiadasz sam akcelerator 3D, całkowicie osobny kawał silikonu, który współpracuje z twoją dotychczasową kartą 2D. Niektóre łączy się z nimi bezpośrednio, za pomocą wewnętrznych przewodów (jeśli mamy do czynienia z zestawem od tego samego producenta), ale większość wymaga zespolenia za pośrednictwem analogowych, zwykłych przewodów. Słucham? Przestań drapać się po głowie. Nie chodzi to o nic innego, jak o zwój kabli rozciągający się pomiędzy twoją kartą graficzną a kartą 3D. Jeśli twoją obecna karta 2D jest stara, pomarszczona i ogólnie trąci myszką, powinieneś zdecydować się na zakup zestawu "wszystko w jednym". Są one świetnym rozwiązaniem, jeśli w danej chwili nie dysponujesz kasą, lub jeśli poświęcenie dwóch osobnych slotów to dla ciebie za dużo. Karty "kombinowane" posiadają zarówno zwykłą kartę graficzną, abyś mógł się cieszyć z rozkoszy machania myszką w Windows 98 oraz akcelerator 3D, abyś zbratał się na dobre z Quake 3. Jeśli spytasz się graczowych wyjadaczy, prawie zawsze powiedzą, że osobne karty są lepsze, ale Gwiezdny Małpiszon powtarza - jeśli cię nie stać na dwie, choć z jedną jest lepiej niż bez. Bez sterowników pod Windows twoja błyszcząca 3D-nówka dostarczy ci tyle przyjemności, co rower przysłowiowej rybie (według starej feministycznej sekwencji). Będzie ona bezużyteczna. Dopóki gra nie będzie miała możliwości komunikowania się z hardwarem, to, jak szybki jest akcelerator nie będzie miało żadnego znaczenia. Najsłynniejszą kolekcją takowych jest DirectX Microsoftu. Choć tak naprawdę nie jest to żadna kolekcja sterowników, a raczej tak zwany interfejs programistyczny aplikacji (Application Programming Interface) - czyli napuszony termin określający to wszystko, co właśnie opisała wam wasza Małpka. Twoja karta 3D jest sprzedawana ze sterownikami DirectX, które pracują z samym DirectX. Jeśli tylko producent napisze odpowiedni driver, każda gra, która obsługuje akcelerację trójwymiarową za pośrednictwem DirectX i Direct3D, będzie z nią bez problemu współpracować. Jeśli w wyniku jakiegoś dziwnego zrządzenia losu karta, której zakup rozważasz nie jest dostarczana z bibliotekami DirectX, nie

Główni gracze

3dfx
www.3dfx.com
3dfx zaprojektował i zbudował praojca wszystkich prawdziwych akceleratorów 3D, kość Voodoo Graphics. Dalej zdecydował się stworzyć zintegrowane gadżety 3D i 2D, takie jak karty Voodoo Rush czy Banshee, aby w końcu wypuścić swojego najnowszego Voodoo3. Układy Voodoo i Voodoo 2 możesz znaleźć na kartach setek producentów, zarówno tych najwybitniejszych, jak Creative Labs, Diamond Multimedia czy Orchid, czy tych mniej "rasowych" prosto z Tajwanu. Jednak w przeciwieństwie do Nescafe nie mogą ich robić wszyscy - jeśli chcesz mieć najnowszą kość 3dfx, kup kartę 3dfx.

NEC
www.nec.com
Japoński gigant elektroniczny NEC wynalazł jednego z najwcześniejszych konkurentów dla kości 3dfx, którego nazwał PowerVR. Był on dobry w swojej klasie, ale nie mógł konkurować z tężyzną chipów Voodoo. Najnowsza wersja ich układu zwie się PowerVR2 i jest to kość wybrana przez Sega do dostarczanie mocy jej nowej konsoli Dreamcast. Pierwsza karta, która używa PowerVR2 to Neon 250 VideoLogic, choć następne już się zapewne czają za rogiem.

nVIDIA
www.nvidia.com
Choć rzucenie wyzwania 3dfx zajęło trochę czasu i wysiłków, nVIDIA już tu jest ze swoimi krzepkimi i dorodnymi dziećmi - nadspodziewanie szybkimi kośćmi. Silikon, który ujrzycie w chwili obecnej na płytach takich producentów, jak Creative prawie na pewno ma dużo wspólnego z serią Riva TNT2 nVIDIA - piekielnie szybkie ustrojstwo. Firma ma zamiar mimo to jeszcze bardziej wstrząsnąć światem, promując właśnie GeForce 256. Pierwszą kartą, która wykorzystuje ten chip jest GeForce Annihilator Creative Labs.

S3
www.s3.com
Obecnie część Diamond Multimedia. S3 początkowo specjalizował się w nie do końca udanych projektach, takich jak seria Virge. Jednak ich najnowsza kość, Savage 2000, jest naprawdę szybka i wydajna. Możesz się spodziewać, że ujrzysz ją na kartach wszystkich głównych twórców, łącznie z Diamondem.

Cały ten zakręcony przemysł dopalaczy 3D sprawia, że trójwymiarowe okulary wkrótce staną się czymś przynoszącym totalny obciach. Zamiast tego będziemy hulali na płytach napakowanych tak, jak jeszcze niedawno mógł wyglądać cały komputerowy zestaw marzeń.

dotykaj nią peceta swojego kumpla, nie mówiąc już o swoim. Z DirectX możesz grać we wszystkie tytuły od tych najnowszych, aż po relatywnych staruszków, takich jak Turok: Dinosaur Hunter czy X-Wing vs TIE Fighter. Na całe szczęście wszyscy obecni dziś na rynku producenci kart 3D mają wystarczającą ilość oleju w głowie, aby postarać się o odpowiedni dajrektiksowy posag dla swoich latorośli.

A było to tak...

Gry 3D przebyły długą drogę od czasów "szkieletowego" Elite. Swoją historię posiada też cały ten przybajerzony hardware, o którym marzymy dniami i nocami. Cofając się do chwil, gdy ciągle mocowaliśmy się z grami pod DOS-a, można łatwo dostrzec, że trójwymiar nie odgrywał wtedy zbyt wielkiej roli. Wszyscy na rynku starali się wypracować jak najpotężniejsze rozwiązania dla kart 2D, i nawet jeśli już wówczas zwracano uwagę na świat 3D, w większości były to jaskółki, które nie uczyniły wiosny. Najwcześniejsze kroki w stronę 3D przybrały postać co najwyżej małych układów koprocesorowych, które siedziały z wierzchu kart 2D, tak jak w przypadku wczesnych płyt S3 Virge - wolnych i siermiężnych, choć lepszych niż brak akceleracji w ogóle. Gdy wkroczyły takie gierki, jak Quake, wprowadzony został nowy wymiar przeżywania przyjemności w usuwaniu z horyzontu wściekłych obcych za pomocą fantastycznej broni (wszystko to w pełnym trójwymiarze), a producenci sprzętu musieli przemyśleć na nowo swoje misje. W tytułach typu Duke Nukem czy Doom widzieliśmy na ekranie dwuwymiarowe sprite'y, ale Quake żonglował już tysiącami polygonów - wyższa matematyka, w której obróbce pecet potrzebował już wsparcia. Amerykańska firma 3dfx dostarczyła w tamtym momencie graczom prawdziwy smakołyk w postaci swojej pierwszej kości graficznej Voodoo. W końcu pojawił się godny szacunku chip 3D, który był w stanie zarządzać wirtualnymi obiektami z wystarczającą do rozkoszy prędkością, prawie bez względu na to, jaką kartę 2D posiadałeś - po prostu pakowałeś ten układ do jakiegoś slota w jej pobliżu, a następnie podłączałeś go do istniejącej karty graficznej. Zarówno gracze, jak i twórcy gier natychmiast jednogłośnie zaakceptowali to nowe rozwiązanie i wszyscy zaczęli się domagać tej zabawki dla swoich maszyn. Firmy takie jak Orchid, Diamond i Creative wypuściły swoje własne układy graficzne oparte na kościach Voodoo, poza tym z Dalekiego Wschodu napłynęła fala tanich kart tego typu. Rynek akceleratorów 3D narodził się i rozpoczął triumfalny pochód przez świat. Tak jak i z innymi rozwiązaniami w branży, nikt nie zamierzał spoczywać na laurach, i wnet pojawiły się konkurencyjne projekty autorstwa takich producentów, jak nVIDIA, NEC czy S3. 3dfx unowocześnił pierwszy chip i szybko wypuścił kość Voodoo 2 - użytkownik był w stanie połączyć dwa takie diabły za pomocą specjalnego kabla i osiągnąć w ten sposób iście piekielne przyspieszenie (najpierw jednak musiał być pewny, że stać go na taką jazdę).

Czasy się zmieniły, ceny spadły. Gdy wchodzimy w wiek 21., za około tysiączek możesz zdobyć płytkę z kartą tak zaawansowaną, że jeszcze trzy lata temu wątpiłbyś, że coś takiego kiedykolwiek powstanie. Karty 3D posiadają dziś na pokładzie o wiele więcej pamięci niż średniej jakości pecet jeszcze kilka lat temu - ostatnie oferty na otwarciu kuszą nas przyprawiającymi o zawrót głowy 32MB. Najnowszym osiągnięciem technologii 3D jest kość GeForce wypuszczona przez nVIDIA. To także rewolucyjna propozycja. Podczas gdy wszystkie inne karty 3D były odpowiedzialne za większość zadań związanych z generowaniem i wyświetlaniem złożonych światów wirtualnych, GeForce przejmuje to zadanie całkowicie na swoje barki. nVIDIA opisuje go jako pierwszy na świecie prawdziwy GPU, czyli graphics processing unit (jednostka obliczeniowa grafiki). Poprzednie chipy zawsze zabierały głównemu procesorowi komputera trochę z jego sił witalnych, aby wykonać podstawowe procesy odpowiedzialne za grafikę 3D. GeForce zabiera ciężar "szybkości trójwymiarowej" z CPU całkowicie i bez względu na rodzaj procka.

Zastanów się...

A więc, jeśli właśnie w tej sekundzie planujesz wypad do sklepu, aby zaopatrzyć się w jakiś kopiący przyrząd do gier 3D, na co powinieneś się zdecydować? Czy warto skupić się na czymś, co istnieje tu i teraz, czy też trzeba by zapuścić żurawia w (niedaleką) przyszłość. Kosmiczny małpiszon już miał pierwszy futurologiczny kontakt. Przyszłość wygląda ślicznie, działa płynnie i z zatrważającą szybkością. Jej inkarnacja odbywa się za pośrednictwem nVIDIA i jej kości GeForce, której już teraz pisana jest rola postrachu wszelkich innych nowinek z tej dziedziny, jakie pojawią się w okolicy. Ale jak na razie jest to w dalszym ciągu dość nowa technologia. Nowe cechy przetwarzania obrazu i efektów świetlnych zastosowane w GeForce sprawią, że wszystkie gry będą pisane w taki sposób, aby czerpać korzyści z płynnych, wręcz fotorealistycznych zdolności jego CPU. Podczas gdy wszystko pisane pod Direct3D, działa z nim naprawdę ekscytująco, tytuły obsługujące GeForce wręcz błyszczą. Poczekaj chwilę na opad cenowy albo wybierz się w drogę wciąż jeszcze dziewiczą dla graczy.

Karty 3D posiadają dziś na pokładzie o wiele więcej pamięci niż średniej jakości pecet jeszcze kilka lat temu

Oprac. Mariusz Turowski

Żargon nadgryziony

Alpha
Poziom przejrzystości obiektów trójwymiarowych. Zaawansowane karty 3D wykorzystują proces zwany alpha blending, umożliwiający tworzenie wielu poziomów przejrzystości dla różnych materiałów.

Anti-aliasing
Technika wygładzania postrzępionych krawędzi na obiektach trójwymiarowych, dzięki której otrzymujemy lepiej wyglądającą grafikę.

Bi-linear Filtering
Filtrowanie dwuliniowe
Kolejna technika zwiększająca poziom realizmu obrazu. Tutaj mamy do czynienia z generowaniem średniej z kilku bloków tekstur, zanim ułożony z nich zostanie obiekt 3D. W rezultacie uzyskujemy lepszy efekt perspektywiczny.

Bump mapping
Podobne do mapowania teksturowego, ale tutaj imitowana jest chropowatość powierzchni, dzięki określeniu wartości najwyższych za pomocą światła oraz wartości zaciemnień na obrazku - białe fragmenty tekstury grudkowatej sprawiają, że obiekt jest wyższy.

Chipset
Zbiór układów umożliwiających działanie akceleratora 3D - sam procesor oraz inne kości, takie jak RAMDAC.

Direct3D
Kolekcja narzędzi Microsoftu przeznaczona dla zastosowań multimedialnych, która umożliwia twórcom gier pisanie gier 3D, które korzystają z zalet wszystkich akceleratorów pecetowych, o ile posiadają one zainstalowane drivery Direct3D, będące częścią DirectX.

Gouraud shading
Cieniowanie Gourauda
Sposób zacieniania obiektów 3D, gdzie wzdłuż krawędzi używa się różnych kolorów, aby uzyskać bardziej łagodny wygląd danego obiektu. Metoda ta jest krokiem naprzód w stosunku do cieniowania płaskiego, gdzie każda ściana posiadała jeden kolor, ale wciąż pozostaje w tyle za mapowaniem teksturowym.

Polygon
Wielokąt
Prosty, płaski obiekt dwuwymiarowy, na przykład trójkąt. Obiekty trójwymiarowe są złożone z wielu wielokątów. Właśnie dlatego można nieraz zobaczyć, że wśród osiągów akceleratorów wymieniona jest ilość wielokątów, które mogą być przenoszone przez kartę w ciągu jednej sekundy. Jak należy się spodziewać - im ta liczba jest większa, tym lepszy masz sprzęt.

RAMDAC
Kość odpowiedzialna za przetwarzanie informacji o obrazie cyfrowym w sygnał analogowy, który jest potrzebny dla monitora.

Rendering
Proces przetwarzania złożonych danych matematycznych konieczny do stworzenia obiektu trójwymiarowego i wyświetlenia go w postaci obrazka na ekranie.

Texture mapping
Mapowanie teksturowe
Proces, podczas którego obrazek zostaje nałożony wokół obiektu trójwymiarowego w celu bardziej realistycznego niż zwykłe kolorowe cieniowanie wyglądu.

Tri-linear filtering
Filtrowanie trójliniowe
Podobne do odmiany dwuliniowej. Znajduje średnią z danych teksturowych więcej niż jednego obrazka, dzięki czemu otrzymujemy bardziej gładki, lepszy efekt teksturowania.

Z-Buffering
Buforowanie Z
Każdy punkt obiektu trójwymiarowego posiada trzy pozycje - osie poziomą i pionową oraz liczbę określającą jego poziom "zanurzenia" w głębi ekranu, zwaną osią Z. Buforowanie Z wylicza pozycję głębi dla każdego obiektu przechowywanego w pamięci, dzięki czemu gra może działać szybciej, dzięki wyświetlaniu jedynie widocznych punktów.

Najlepsza kierownica również w wersji PC

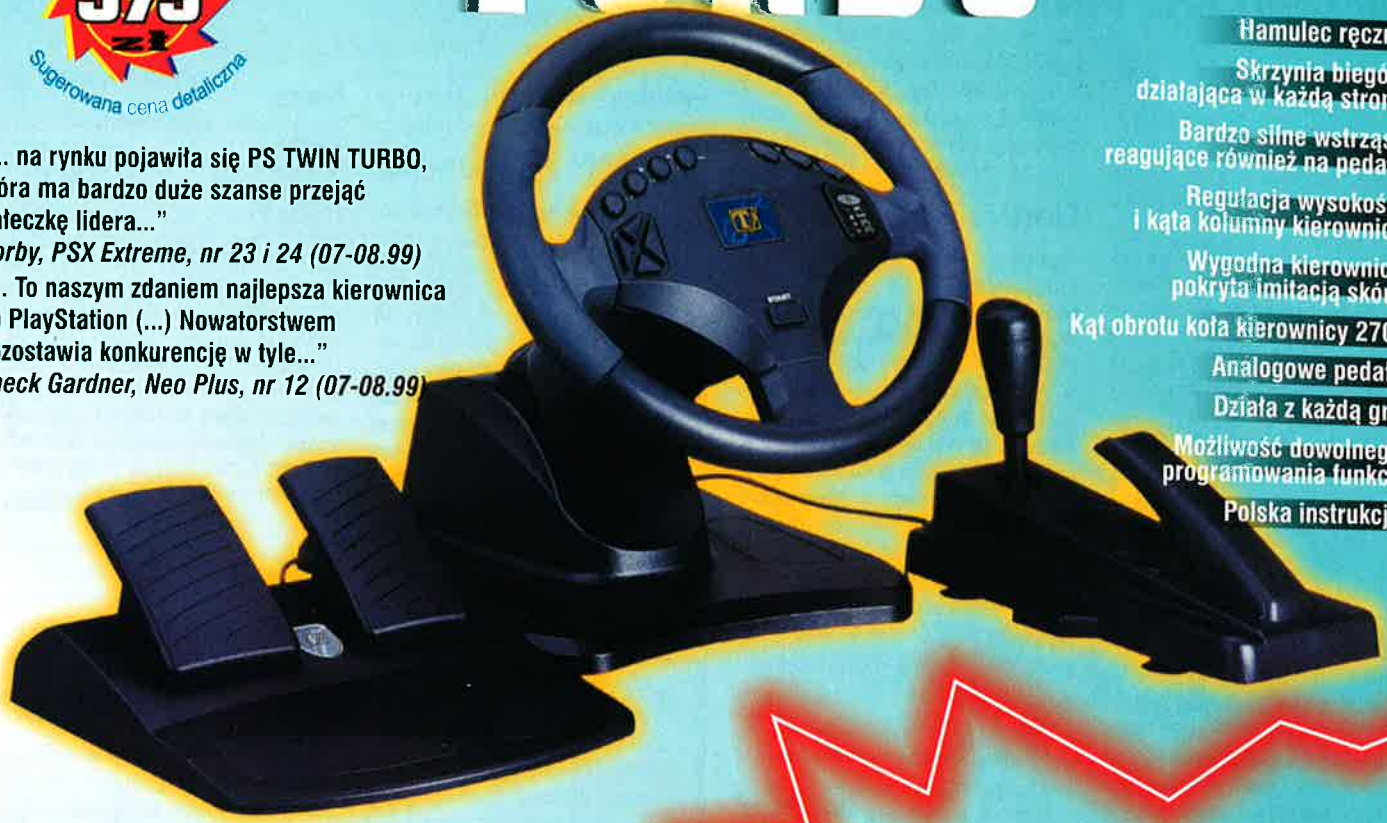
PS/PC TWIN TURBO

NOWOŚĆ

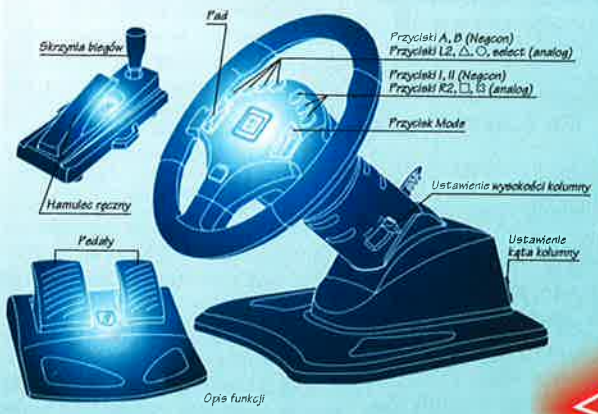
379 zł
Sugerowana cena detaliczna

„... na rynku pojawiła się PS TWIN TURBO, która ma bardzo duże szanse przejąć pałeczkę lidera..."
Norby, PSX Extreme, nr 23 i 24 (07-08.99)

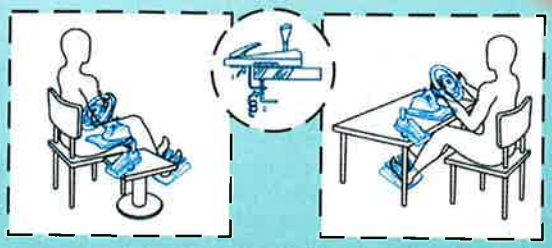
„... To naszym zdaniem najlepsza kierownica do PlayStation (...) Nowatorstwem pozostawia konkurencję w tyle..."
Sheck Gardner, Neo Plus, nr 12 (07-08.99)



- Hamulec ręczny
- Skrzynia biegów działająca w każdą stronę
- Bardzo silne wstrząsy reagujące również na pedały
- Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy
- Wygodna kierownica pokryta imitacją skóry
- Kąt obrotu koła kierownicy 270°
- Analogowe pedały
- Działa z każdą grą
- Możliwość dowolnego programowania funkcji
- Polska instrukcja



Opis funkcji


Możliwość instalacji między udami i na stole.

Poznaj potęgę kontrolerów PlayStation na PC

89,90 zł
Sugerowana cena detaliczna

- Przejściówka do PC umożliwiająca podłączenie wszystkich konstrolerów z PlayStation
- Wykorzystuje możliwości Dual Shocka
- Umożliwia podłączenie 2 kontrolerów przez Gameport i port drukarki
- Działa ze wszystkimi grami PC i emulatorami
- Zawiera dyskietkę ze sterowanikami i instrukcję w języku polskim

Wyłączna dystrybucja w Polsce produktów

TI TECHNOLOGY INNOVATION

MANTA

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
kontakt: (022) 643-54-20, 643-34-80, fax (022) 641-84-82
e-mail: manta@tomnet.pl
pon.-pt. 9.00-17.00

Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej

Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

Produkty dostępne na terenie całego kraju i w sieci EMPiK

Słownik użytkownika

Programy biurowe od A do Z

A

ASCII

Podstawowy format zapisu plików tekstowych i niektórych informacji w bazach danych. Każdy edytor tekstowy potrafi odczytać plik ASCII, ale wszelkie formatowania, takie jak zmienne kroje pisma, rozmiary czcionek, tabele itp. nie są dostępne w tym formacie - otrzymujesz po prostu czysty tekst.

B

Border, Shading

Obramowanie, cieniowanie
Możesz ożywić wygląd arkuszy kalkulacyjnych i uwypuklić najważniejsze ich fragmenty przez otoczenie wybranych komórek ramką i pokolorowanie ich lub dodanie cienia.

C

Cell

Komórka
Arkuszami kalkulacyjnymi nazywamy zarówno pewien rodzaj programów biurowych, jak i dokumenty generowane przez te programy. Wspomniane dokumenty składają się z ogromnej (praktycznie nie ograniczonej) liczby komórek ułożonych w tabelę. Każda komórka może zawierać tekst, liczbę lub wynik obliczeń dokonanych na innych komórkach w tabeli.

Zupełnie nieatrakcyjne dane z arkusza kalkulacyjnego możesz przedstawić graficznie w formie wykresu. Microsoft Excel zawiera kreatora, który bezboleśnie przeprowadzi Cię przez cały proces tworzenia wykresu.

Chart

Wykres
Programy arkuszy kalkulacyjnych potrafią prezentować dane numeryczne w postaci graficznej. Najczęściej użytkownik ma do dyspozycji takie sposoby wizualizacji danych, jak wykres słupkowy, wykres liniowy, wykres kołowy itp. Wykresy mogą być włączone do głównego dokumentu arkusza lub wyświetlane w oddzielnym oknie.

Column

Kolumna
Dokumenty arkuszy kalkulacyjnych podzielone są na pionowe kolumny i poziome rzędy. Każda kolumna ma przyporządkowaną literę alfabetu zaś każdy rząd liczbę - w ten sposób, na podstawie kombinacji litery i liczby można jednoznacznie określić położenie dowolnej komórki arkusza, np. A1 lub F6. Znacie grę w okręty? To już wiecie o co chodzi!

E

Excel

Prawdopodobnie najbardziej znany program obsługujący arkusze kalkulacyjne w środowisku Windows, jeden z elementów pakietu Office, firmy Microsoft. Ma bardzo duże możliwości i świetnie sprawdza się we wszystkich zastosowaniach - od nadzorowania domowego budżetu po korporacyjne prognozy wyników sprzedaży.

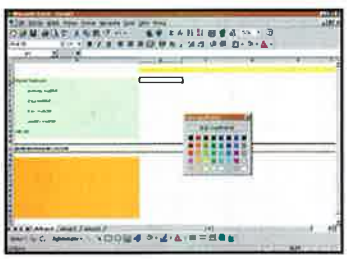
Export

Jeden rodzaj programów zwykle generuje dane, które mogą być wykorzystane przez inne jedynie, dzięki funkcji eksportu do formatu rozumianego przez oba typy aplikacji. Na przykład dane dotyczące sprzedaży, zawarte w bazie danych, można wyeksportować do pliku, który następnie zostanie włączony do arkusza kalkulacyjnego.

F

Field

Pole
Programy zarządzające bazami danych przechowują wszelkie informacje w tak zwanych rekordach. Każdy rekord w danej bazie składa się z jednakowego zbioru pól. Na przykład w bazie danych zawierającej dane kontaktowe każdemu kontaktowi odpowiada osobny rekord, składający się z pól zawierających takie informacje, jak imię, nazwisko, nazwa firmy, numer telefonu, adres itd.



Dokumenty arkuszy kalkulacyjnych składają się z komórek ułożonych w rzędy i kolumny, a każda z nich może zawierać pojedyncze liczby lub wyniki obliczeń. W celu oddzielenia części informacji lub uwypuklenia najistotniejszych fragmentów możesz używać ramek i cieniowania.

Filter

Filtr
Wraz ze wzrostem liczby rekordów w bazie danych rośnie też problem wyszukiwania potrzebnych informacji. Przeglądanie tysiąca rekordów to zadanie niezwykle nużące i kłopotliwe, a współczesne bazy danych liczą nawet miliony i więcej rekordów. Niezwykle przydatnym udogodnieniem są w tej sytuacji filtry, które pozwalają "wyciągnąć" z bazy rekordy spełniające określone kryteria (np. wszystkich klientów pochodzących z Warszawy itp.).

Footer

Stopka
Wielostronicowe dokumenty w rodzaju raportów biznesowych lub wyciągów z baz danych mogą być bardziej czytelne i lepiej zorganizowane, jeżeli każda strona zawiera pewne stałe elementy, takie jak tytuł czy numeracja. To tylko przykładowe zastosowania stopki - obszaru znajdującego się u dołu każdej kartki, który służy do umieszczania stałych elementów. Jeżeli zamierzasz wykorzystywać stopkę do drukowania numeracji stron, pamiętaj, że dobry procesor tekstu zrobi to automatycznie.

Form

Formularz
Programu zarządzające bazami danych, bardzo często wyświetla informacje w postaci tabel, w których każdy rząd reprezentuje poszczególne rekordy zaś kolumny odpowiadają polom. Taki sposób prezentacji może być trudny do ogarnięcia, dlatego zazwyczaj możesz także zaprojektować odpowiadający Ci formularz, w którym wyświetlana będzie w danej chwili zawartość tylko jednego rekordu. W ten sposób uzyskujesz łatwiejszy i bardziej przejrzysty dostęp do danych zawartych w bazie.

Formula

Formuła
Formuły są sercem arkuszy kalkulacyjnych. Każda komórka może zawierać albo pojedyncze liczby, albo formuły pobierające liczby z innych pól i wykonujące na nich określone działania. Na przykład formuła "=A1*A2" mnoży zawartość komórki A1 przez zawartość komórki A2.

Function

Funkcja
Funkcjami nazywamy predefiniowane, gotowe do użycia formuły realizujące podstawowe obliczenia. Na przykład funkcja SUMA oblicza sumę wszystkich elementów danej kolumny bez potrzeby ręcznego wpisywania nazw wszystkich komórek. Inne funkcje potrafią wstawiać bieżącą datę, wyszukiwać zadane informacje, dokonywać obliczeń statystycznych itp.

G

Grammar Checker

Moduł sprawdzający poprawność gramatyczną

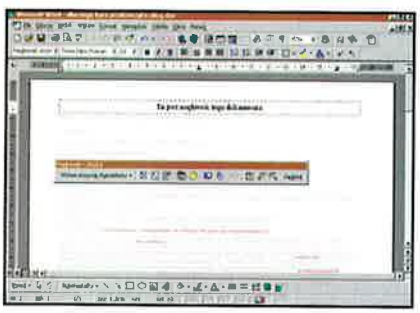
Wszyscy użytkownicy edytorów tekstu znają doskonale funkcję sprawdzania pisowni. Moduł "gramatyczny" idzie jeszcze o krok dalej i pozwala wykryć w tekście błędy interpunkcyjne, zbyt długie zdania lub nieprawidłowo użyte zwroty.

H

Header

Nagłówek

Patrz Footer (stopka). Stały element umieszczony u góry każdej strony, np. tytuł, nazwisko autora, data itp.



W wielostronicowych dokumentach tekstowych, wydrukach z arkuszy kalkulacyjnych czy raportach generowanych przez bazy danych warto używać nagłówków i stopek automatycznie dodających do każdej strony tytuł, numerację lub inne przydatne i podnoszące czytelność informacje.

I

Import

Wiele programów potrafi odczytywać dane wygenerowane przez aplikacje bezpośrednio z nimi nie kompatybilne. W tym celu stosują przejściowe formaty plików w rodzaju ASCII. Patrz Export.

M

Macro

Makro

Wykonywanie wielokrotnie ciągu tych samych operacji bywa niezwykle nużącym i frustrującym zajęciem. W programach biurowych (np. edytor tekstu, arkusz kalkulacyjny) często mamy do czynienia z taką sytuacją. Makro jest sposobem zapisu sekwencji często powtarzanych operacji, dzięki czemu możesz wykonywać je automatycznie w dowolnej chwili.

Mail-merge

Korespondencja seryjna

Jeżeli zamierzasz wysłać taki sam list do dużej liczby adresatów, zaoszczędzisz mnóstwo czasu i niepotrzebnej pracy, przygotowując szablon dokumentu ze specjalnymi pustymi polami (merge fields), będącymi odnośnikami do informacji pobieranych bezpośrednio z bazy danych np. dane osobowe klientów. Jeżeli teraz wydrukujesz tak spreparowany dokument, otrzymasz wiele kopii zaadresowanych do każdej z osób, których dane umieszczone były w bazie.

P

PIM

Skrót od Personal Information Manager (zarządca informacji osobistych), komputerowy odpowiednik papierowego terminarza (notes połączony z kalendarzem).

Presentation

Prezentacja

Możesz wywołać większe wrażenie na swoich klientach, szefach lub współpracownikach, przedstawiając dane dotyczące wyników finansowych firmy w formie prezentacji multimedialnej, zamiast tradycyjnego drukowanego raportu. Specjalne aplikacje umożliwiają łatwe budowanie tego typu prezentacji każdemu - nawet kompletnemu laikowi.

Q

Query

Kwerenda

Informacje zawarte w bazie danych mogą być z niej wydobywane w precyzyjny sposób za pomocą kwerend (czasami używa się także określenia "zapytanie"). Za ich pomocą możesz na przykład zdefiniować kryteria doboru wynikowych rekordów ("wszyscy klienci z Krakowa", "transakcje sprzed 20 marca" itp.). Patrz też Filter (filtr).

R

Range

Zakres

W arkuszach kalkulacyjnych możesz wybierać komórki (w celu sformatowania, przesunięcia lub dokonania innych operacji) indywidualnie lub przez podanie zakresu. Niektóre funkcje, np. SUMA, działają z powodzeniem na tak wybranych komórkach.

Record

Rekord

Bazy danych składają się z dowolnej liczby pojedynczych rekordów. Patrz Field (pole).

Reference

Odwołanie

Kiedy w komórce arkusza kalkulacyjnego wpisujesz formułę operującą na zawartości innych komórek, nawet o tym nie wiedząc, korzystasz z referencji (odwołań) do tych komórek. Innymi słowy jest to unikalna kombinacja numeru rzędu i symbolu kolumny, określająca pozycję komórki w arkuszu. Patrz Formula (formuła).

Relational

Relacyjny

Bardziej skomplikowane systemy baz danych składają się z wielu połączonych ze sobą plików. Na przykład jeden plik może zawierać spis klientów i nazwy firm, w których pracują, drugi zaś numery telefonów przypisane każdej firmie. Relacja (w tym wypadku wspólne pola z nazwami firm) umożliwia wyświetlenie numeru telefonu każdego klienta, chociaż fizycznie te dane znajdują się w dwóch różnych plikach.

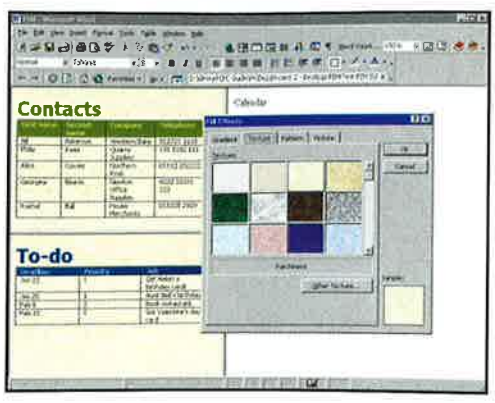
Row

Rząd

Dokumenty arkuszy kalkulacyjnych są tabelami składającymi się z rzędów i kolumn. Patrz Cell (komórka) i Column (kolumna).

RTF

Rich Text Format - format zapisu pliku tekstowego, często używany do wymiany tekstów pomiędzy różnymi programami (nie kompatybilnymi ze sobą). W przeciwieństwie do ASCII zachowuje kroje czcionek i wiele informacji formatujących i byłby z pewnością świetnym rozwiązaniem, gdyby nie to, że istnieje w kilku odmianach niezgodnych ze sobą i może być rozmaicie interpretowany przez różne aplikacje. Jego przydatność jest przez to mocno ograniczona.



PIM jest elektronicznym odpowiednikiem papierowego terminarza. Lotus Organizer to wzór poręczności i łatwości użytkowania, ale Microsoft Outlook daje większe możliwości.

S

Sort

Sortowanie

Wyszukiwanie informacji w bazie danych byłoby niezwykle kłopotliwe, gdyby nie opcja sortowania. Dzięki niej możesz uporządkować rekordy np. w kolejności alfabetycznej względem dowolnego pola tekstowego. Przykładowo: możesz posortować bazę kontaktów tak, by imiona, nazwiska lub nazwy firm ułożone były w porządku alfabetycznym.

W

Wizard

Kreator

Programy biurowe są adresowane do "zwykłych" ludzi, którzy często nie mają wielkiego doświadczenia z komputerami. Aby uniknąć wynikających z tego problemów, wiele aplikacji zawiera kreatorów umożliwiających wykonywanie określonych operacji krok po kroku. Dzięki nim do użytkowania programów nie potrzeba żadnej wiedzy technicznej.

Word

Najbardziej znany i prawdopodobnie jeden z najpotężniejszych edytorów tekstu - część pakietu Microsoft Office.

Oprac. Janek Jankowski

Poznaj swoją płytę główną

Mapa krajobrazowa najważniejszego elementu komputera

Twoja płyta główna jest prawdopodobnie ostatnim elementem, który przychodzi Ci do głowy, gdy myślisz o kupowaniu nowego sprzętu. Prawdopodobnie dlatego, że wydaje się ona być bardzo skomplikowanym tworem. Traumatycznym przeżyciem bywa samo dołączanie do niej nowych podzespołów, ale jeśli pomyśleć o wypięciu wszystkiego i instalacji od nowa na innej płycie - to już jest więcej niż człowiek potrafi znieść. Prawdą, o której trzeba powiedzieć, jest fakt, że ignorancja jest największym problemem, gdy przychodzi do omawiania płyt głównych - one nie są aż tak straszne, na jakie wyglądają. Wystarczy zrozumieć do czego służą poszczególne części i zanim się obejrzysz będziesz podwijał rękawy, przygotowując się do dodania Twemu pecetowi kolejnej porcji mocy.

Oprac. Łukasz Nowak

Płyty główne w sieci

Oto gdzie należy się udać, aby poczytać o nowych rozwiązaniach w technologiach stosowanych w płytach głównych.

Tom's Hardware

www.tomshardware.com/guides/mainboard.html

Ma na imię Tom i zna swój fach, szczególnie jeśli chodzi o sprzęt. Jego porady dla wybierających płytę główną są jazdą obowiązkową, która zamienia wszystkie techniczne szczegóły w słodkie marzenie.

Roy jest zdolny, ale Tom jest twardy.

SysOpt.com

www.sysopt.com/mboard.html

Jest to ni mniej, ni więcej poradnik o płytach głównych. Bardziej techniczny niż Tom i powiązany z ogromną listą producentów płyt głównych. Cudeńko.

Intel Motherboard FAQ

www.intel.com/design/motherbd/genmb-faq.htm

Oj! Obudźcie się tam w ostatnich ławkach! •Ile traktujecie swoje płyty główne? Musicie więc przeczytać tę stronę. Przynajmniej dwa razy.

PC Mechanic

www.pcmech.com/index.cfm

W przypadku, gdy inne nie są dość dobre (lub dziwaczne) dla Ciebie, rzuć okiem na technologię z punktu widzenia mechanika.

Anatomia płyty głównej

Złącze zasilania

Spróbujcie zgadnąć do czego to służy. Bez prądu komputer i płyta główna byłyby martwym kawałkiem złomu. Właśnie tutaj podpina się główny zasilacz peceta, co zapewnia moc potrzebną do obsługi wszystkiego oprócz napędów, które są zasilane oddzielnymi przewodami.

Kontroler IDE

Te małe złącza służą do podłączania twardych dysków. Zazwyczaj na płycie są dwa złącza, czyli dwa kanały, co oznacza, że można podłączyć do czterech napędów IDE, wliczając w to twarde dyski, czytniki CD-ROM i wiele innych. Bez tego urządzenia nie byłoby gdzie przechowywać danych.

Gniazda pamięci

Pecet potrzebuje pamięci, aby przechowywać informacje o wszystkich operacjach, które wykonuje. Właśnie tutaj umieszcza się moduły znane jako DIMM. Niektóre płyty główne obsługują jeszcze starszy standard - mniejsze kostki SIMM, ale te praktycznie już znikają.

Gniazdo procesora

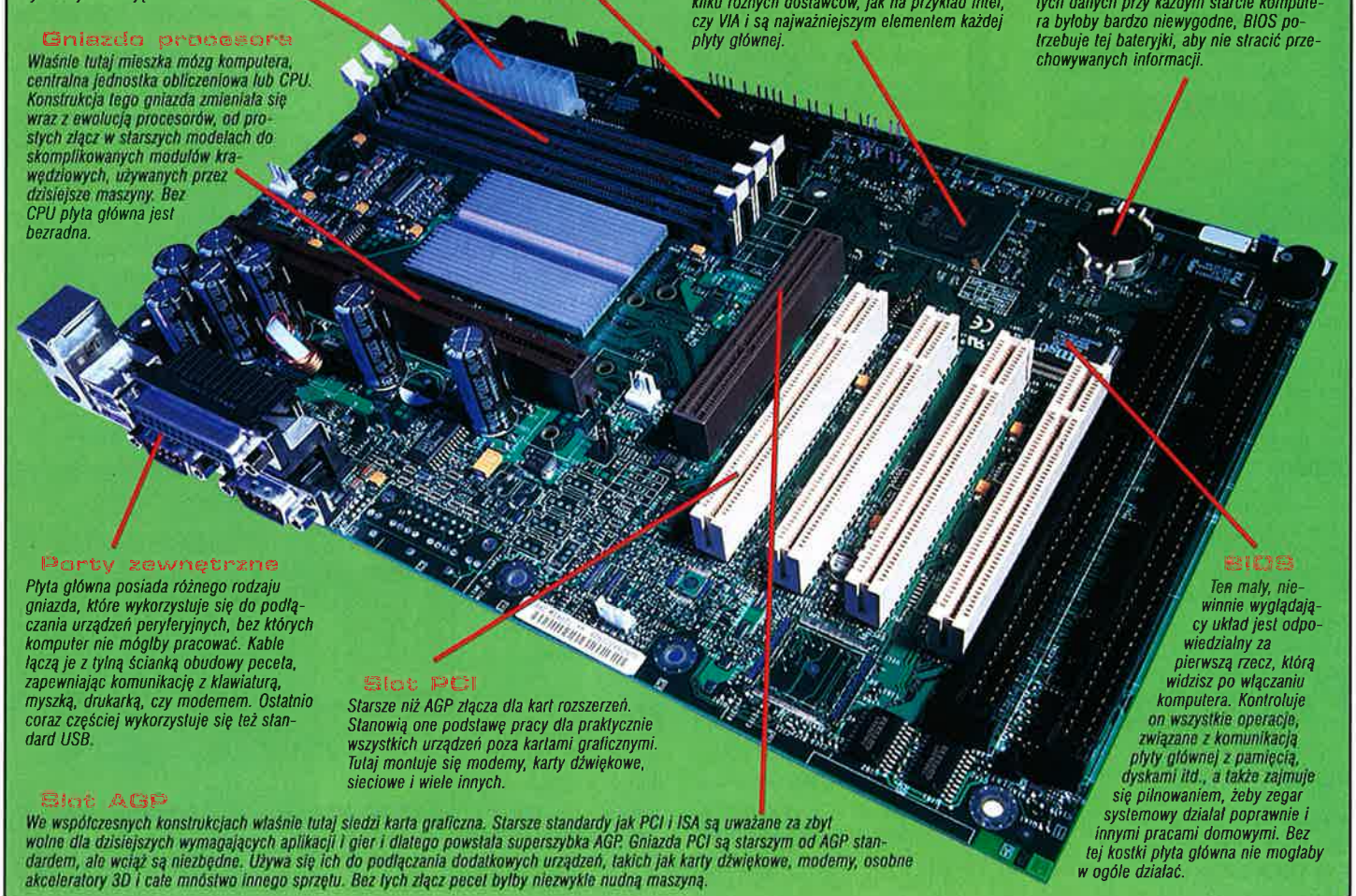
Właśnie tutaj mieszka mózg komputera, centralna jednostka obliczeniowa lub CPU. Konstrukcja tego gniazda zmieniała się wraz z ewolucją procesorów, od prostych złącz w starszych modelach do skomplikowanych modułów krawędziowych, używanych przez dzisiejsze maszyny. Bez CPU płyta główna jest bezradna.

Chipset

Chipset kontroluje sposób, w jaki płyta się zachowuje, a dobrze wykonany chipset jest tym, co sprawia, że jedna płyta główna pracuje szybciej niż inna. Są one dostarczane przez kilku różnych dostawców, jak na przykład Intel, czy VIA i są najważniejszym elementem każdej płyty głównej.

Bateria

BIOS peceta musi przechowywać różnego rodzaju informacje, poczynając od rodzaju podłączonych dysków twardych, aż po aktualny czas i datę. Ponieważ wprowadzanie tych danych przy każdym starcie komputera byłoby bardzo niewygodne, BIOS potrzebuje tej bateryjki, aby nie stracić przechowywanych informacji.



Porty zewnętrzne

Płyta główna posiada różnego rodzaju gniazda, które wykorzystuje się do podłączania urządzeń peryferyjnych, bez których komputer nie mógłby pracować. Kable łączą je z tylną ścianką obudowy peceta, zapewniając komunikację z klawiaturą, myszką, drukarką, czy modemem. Ostatnio coraz częściej wykorzystuje się też standard USB.

Slot PCI

Starsze niż AGP złącza dla kart rozszerzeń. Stanowią one podstawę pracy dla praktycznie wszystkich urządzeń poza kartami graficznymi. Tutaj montuje się modemy, karty dźwiękowe, sieciowe i wiele innych.

BIOS

Ten mały, niepozornie wyglądający układ jest odpowiedzialny za pierwszą rzecz, którą widzisz po włączaniu komputera. Kontroluje on wszystkie operacje, związane z komunikacją płyty głównej z pamięcią, dyskami itd., a także zajmuje się pilnowaniem, żeby zegar systemowy działał poprawnie i innymi pracami domowymi. Bez tej kostki płyta główna nie mogłaby w ogóle działać.

Slot AGP

We współczesnych konstrukcjach właśnie tutaj siedzi karta graficzna. Starsze standardy jak PCI i ISA są uważane za zbyt wolne dla dzisiejszych wymagających aplikacji i gier i dlatego powstała superszybka AGP. Gniazda PCI są starszym od AGP standardem, ale wciąż są niezbędne. Używa się ich do podłączania dodatkowych urządzeń, takich jak karty dźwiękowe, modemy, osobne akceleratory 3D i całe mnóstwo innego sprzętu. Bez tych złącz pecet byłby niezwykle nudną maszyną.

Intel Pentium III 650, 700 i 733

Pogoń za megahertzami

W ciągu ostatnich kilku miesięcy toczy się prawdziwa batalia o prymat w wyścigu o przekroczenie magicznej bariery 1GHz. Na placu boju ścierają się ze sobą dwie armie AMD oraz Intel. Obydwie firmy oferują całą gamę procesorów, przeznaczonych dla wszelkiego rodzaju komputerów od przenośnych, poprzez stanowiska domowe, do stacji roboczych i serwerów.

techNICK

Tym razem postanowiliśmy przybliżyć czytelnikom różnice, jakie występują pomiędzy starszymi procesorami firmy Intel a najnowszymi modelami. Dzięki zastosowaniu nowoczesnych technologii produkcyjnych, osiągnięto dużą wydajność przy jednoczesnym obniżeniu poboru prądu, dzięki czemu procesory wydzielają mniejsze ilości ciepła. Wpływa to w wymiemy sposób na stabilność oraz niezawodność działania systemów, zbudowanych przy wykorzystaniu tego typu układów. Porównanie procesorów pod względem wydajności w grach 3D ma za zadanie zobrazować zapotrzebowanie tego typu aplikacji na moc obliczeniową. Chodzi tu głównie o wykazanie czy użytkownicy, posiadający obecnie procesory pracujące z częstotliwością 300 do 500MHz, zmieniając procesor na szybszy lub kupując całkiem nowy komputer, uzyskają zwiększenie szybkości działania gier, a jeśli tak, to czy wydając większą ilość gotówki mogą spodziewać się dużego wzrostu wydajności. W tabelce umieściliśmy porównanie osiągów uzyskanych przez testowy zestaw komputerowy, w którym montowane były kolejno wszystkie procesory. Dzięki temu uzyskaliśmy wyniki, dzięki którym każdy czytelnik będzie mógł uzyskać odpowiedzi na nurtujące go pytanie: wydać uskładane pieniądze na nowy procesor, czy może jednak poczekać, aż pojawią się nowe propozycje, a ceny obecnych układów spadną do poziomu dostępnego dla szarego użytkownika.

Wyniki porównania Celerona do Pentiumów III dają odpowiedź, że warto zamienić takie procesory, gdyż nowsze układy powodują wzrost wydajności nawet o 30 procent. Jeżeli jednak ktoś ma "pod maską" Intela Pentium III 500 lub 600 to wzrost wydajności będzie niewielki. Jeśli jednak kupujecie nowy komputer, to także należy się zastanowić, czy potrzebujecie najnowszy, najszybszy i najbardziej wydajny procesor dostępny na rynku. Wydać kupę szmalu to nie problem, ale należy pomyśleć także nad kwestią czy warto naciągać rodziców na takie wydatki tylko po to, by chwalić się przed kolegami że mamy super-hiper-miód maszynę. Kasę zaoszczędzoną na procesorze, można przecież zainwestować w legalne oprogramowanie lub na przykład w większy dysk twardy. Myślę, że niniejszy artykuł pozwoli podjąć jedynie słuszną decyzję. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Intel Pentium III

Dane techniczne:

650 Mhz	700 Mhz	733 Mhz
magistrala: 100MHz	magistrala: 100MHz	magistrala: 133MHz
mnożnik: 6,5	mnożnik: 7	mnożnik: 5,5
napięcie: 1,65V	napięcie: 1,65V	napięcie: 1,65V
Cena: 3479 zł	**Cena:** 4550 zł	**Cena:** 4640 zł

Dostarczył:
TCH Components
02-256 Warszawa, al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25,
fax 868-22-52

Internet:
www.tch.com.pl
www.intel.com.pl

Wyniki

Kategoria	Jednostka	Intel Celeron 400 6*66MHz	Intel Pentium III 650 6,5*100MHz	Intel Pentium III 700 7*100MHz	Intel Pentium III 733 5,5*133MHz
GL Quake					
640x480	fps	104,20	118,60	118,60	127,20
800x600	fps	79,50	85,40	85,20	89,00
1024x768	fps	53,90	56,70	56,70	59,30
Quake II OpenGL					
640x480	fps	73,90	100,50	101,00	110,70
800x600	fps	66,40	75,10	75,10	80,90
1024x768	fps	50,10	53,30	53,30	55,90
Quake II Software					
640x480	fps	20,70	34,40	35,90	35,10
800x600	fps	15,30	25,00	26,10	25,60
1024x768	fps	10,30	16,90	17,70	17,50
Quake III Arena					
Fastest	fps	47,50	86,70	90,00	84,70
Normal	fps	40,90	71,20	72,50	71,40
High Quality	fps	34,90	38,00	38,00	37,90
1280x1024 HQ	fps	15,10	15,40	15,40	14,90
Turok					
D3D 640x480	fps	67,70	65,90	68,50	88,10
D3D 800x600	fps	64,60	62,40	64,30	76,30
Turok 2					
640x480	fps	42,20	60,50	63,40	64,70
800x600	fps	42,40	57,60	61,30	61,90
1024x768	fps	40,10	48,70	59,30	50,70
Incoming 16 bit					
640x480	fps	52,22	58,50	58,66	69,21
800x600	fps	51,11	56,93	57,48	64,45
1024x768	fps	53,32	58,73	58,96	64,96
Incoming 32 bit					
640x480	fps	52,20	58,21	58,47	69,02
800x600	fps	48,73	54,75	55,01	56,21
1024x768	fps	37,77	40,73	40,78	37,39
3D Mark 99 Max					
800x600x16	3DMarks	3000,00	5575,00	5649,00	5741,00
Final Reality					
3D	R Marks	4,20	4,90	4,81	5,07
2D	R Marks	3,86	6,05	6,23	5,14
Overall	R Marks	3,78	5,18	5,21	5,03

Nowości sprzętowe

Firma MicroStar oficjalnie zaprezentowała wersje handlową rozbudowanej płyty głównej pod procesory K7. Płyta MS-K7PRO znajdzie się w ofercie handlowej TORNADO 2000 od lutego'2000.
MS-K7PRO potrafi obsługiwać procesory AMD K7 o częstotliwościach 500/550/600/650 MHz i szybsze. MS-K7PRO wyposażona jest w 200 MHz układ AMD Irongate, zapewniający stabilną pracę całego systemu. Szyna danych płyty głównej (FSB) taktowana jest na 100 MHz. MS-K7PRO jest jedną z pierwszych płyt dla procesorów AMD K7, które umożliwiają podkręcanie procesora oraz dokładny pomiar temperatury dzięki dokładnym czujnikom. FSB płyty głównej można ustawić w zakresie 90, 95, 100, 133, 150 MHz. W zakresie 100-133 MHz możliwa jest zmiana co 1MHz.

MS-K7PRO wyposażono w trzy złącza pamięci DIMM, które po pełnym obsadzeniu pozwalają na instalacje do 768 MB pamięci łącznie. Ponadto płyta wyposażona jest w sloty - 1 AGP oraz 6 PCI.
Złącze AGP obsługuje karty graficzne w standardzie x1/x2 AGP.
Płyta może obsłużyć do 4 urządzeń IDE w standardzie UDMA 33/66, dzięki kontrolerowi AMD 756.

Łatwą komunikację z urządzeniami zewnętrznymi zapewniają aż cztery porty USB, dwa porty serial oraz jeden port drukarki. Poczwórny port USB może być dobrym przykładem na to, że płyta spełnia ustalenia specyfikacji płyt głównych na rok 2000.
Płyta wykonana jest w formacie ATX, a jej rozmiary to 30,5 x 19,2 cm.

MS-K7PRO ma także wbudowaną kartę dźwiękową, która obsługuje dźwięk 3D. Wbudowana karta dźwiękowa bazuje na układzie Creative ES1373/ES1375, jest zgodna ze standardem PCI 2.2 oraz spełnia wymogi specyfikacji PC97/ PC98. Układ obsługuje efekty 3D oraz 32 polifonie kompatybilne z syntezą XG firmy Yamaha. Układ Creative ES1373/ES1375 to również pełne stereo połączone z full-duplexem.

Poza tymi standardowymi funkcjami, firma MicroStar słynąca z udoskonaleń chroniących płyty głównej, wyposażyła MS-K7PRO w systemy:
• D-Led to rozwiązanie autorskie firmy MSI, niespotykane w żadnych innych płytach głównych. D-Led to zespół czterech diod zamontowanych na płycie głównych, które w 16 kombinacjach podają 16 różnych informacji. Dzięki nim dowiedzieć się możemy czy doszło do konfliktu na płycie głównej oraz co robi teraz płyta główna. Takie rozwiązanie znacznie przyspiesza rozpoznanie problemu, gdy tylko do niego dojdzie oraz ułatwia pracę serwisowi, gdy ten udziela pomocy technicznej.
• PC ALERT - To trzy czujniki temperatury (dwa definiowane oraz procesor), kontroler obrotów wentylatora obudowy oraz wentylatora na procesorze. Wszystkie powyższe narzędzia w połączeniu z oprogramowaniem tworzą PC Alert II. System ten pozwala na pełny monitoring temperatury komputera, chroni przed

Nowości sprzętowe

przegrzewaniem się urządzeń wewnętrznych oraz alarmuje w przypadku przekroczenia ustalonej granicy temperatury. Wszystkie zaprogramowane przez użytkownika ustawienia można zapisać. Jeżeli nie chcemy być informowani o zachodzących wewnątrz komputera procesach termicznych, możemy wyłączyć PC Alert.
• TOP Tech III - Jest to zestaw czujników. Jeden czujnik umieszczony jest pod procesorem, drugi obok procesora, zaś trzeci umieścić można w dowolnym miejscu, np. na karcie graficznej. Wszystko to połączone jest programem z czujnikiem obrotów wentylatora procesora oraz wentylatora. Aby dostarczyć najbardziej wiarygodne dane, MSI użyło bardzo dokładnych mierników temperatury oraz stworzyło niezawodne oprogramowanie, które łatwo dostosować do potrzeb użytkownika.
Sugerowana cena płyty głównej dla użytkownika końcowego to 660 PLN z VAT.
www.tornado.com.pl

***

Na polskim rynku pojawiła się ostatnio długo oczekiwana karta graficzna Diamond Viper II. Najnowszy akcelerator graficzny Diamonda wykorzystuje procesor graficzny S3 Savage 2000, obsługujący sprzętowo, poza większością operacji 2D/3D (patrz koniec niniejszej informacji), takie funkcje, jak Single-Pass QuadTexture engine (generowanie składowych opisujących pojedynczy piksel obrazu, takich jak cień, mgła, odbicia, bump - i light-mapping w JEDNYM cyklu zegara) i kompresję tekstur S3TC (umożliwia obsługę do sześciu razy więcej tekstur bez utrary jakości i szybkości). Karta jest w pełni zgodna ze standardem OpenGL i Direct3D i wykorzystuje magistralę AGP 4x.

Oto podstawowe dane techniczne Diamond Viper II Z200:
- kontroler graficzny S3 Savage2000
- 128-bitowa magistrala danych ze wspraciem 2D, 3D
- 32 MB pamięci SDRAM
- pełne wsparcie AGP 2x/4x
- RAMDAC 350 MHz
- pierwszy na świecie sprzętowy engine Single-Pass Quad Texture
- sprzętowa kompresja tekstur S3TC
- 32-rendering obrazu
- sprzętowe wsparcie odtwarzania filmów DVD (komprensacja ruchu 3-generacji)
- 32-bitowy Z-bufor
- wyjście TV
- sterowniki i narzędzia InControls Tools 99
- sterowniki do Windows 9x/2000, NT 4.0

www.cadena.com.pl

***

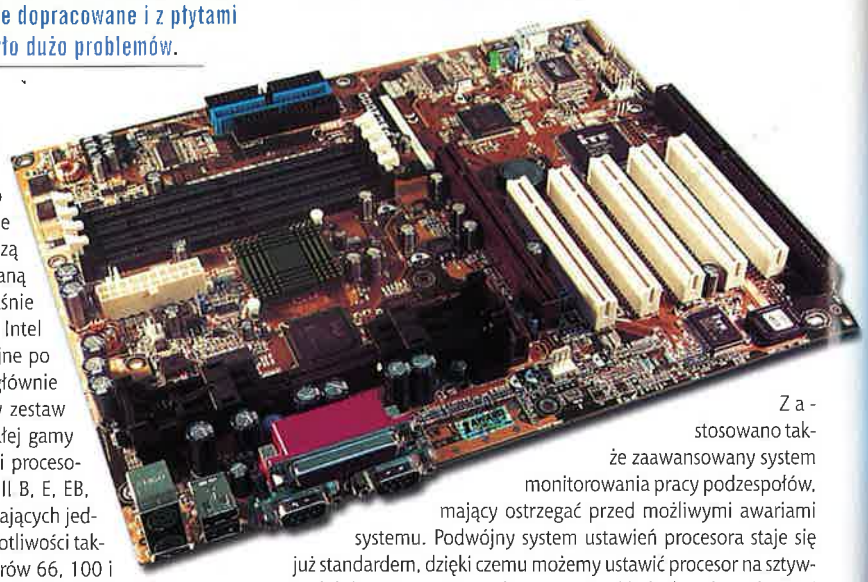
Wrocławska firma AB SA powiększyła ofertę obudów komputerowych o kolejny, interesujący model - CHOICE 303. Są to pierwsze obudowy w ofercie AB z przezroczystym fragmentem przedniego panelu (dostępne kolory to pomarańczowy lub błękitny).

Asus P3C2000

Nowe oblicze giganta

Do tej pory zdarzało się, że narzekałem na zastój w dziedzinie projektowania nowych układów sterujących logiką płyt głównych. Jakiś czas temu pojawiły się pierwsze wersje tego typu kości, oznaczonych jako Intel 820. Nie były to jednak wersje dopracowane i z płytami wyposażonymi w te układy było dużo problemów.

techNICK



Nareszcie doczekałem się dopracowanej i mam nadzieję ostatecznej wersji tego chipsetu. Oto zdarzyło się, że przysłano do redakcji najnowszą płytę główną firmy Asus, nazwaną P3C2000. Zbudowano ją właśnie przy wykorzystaniu układów Intel 820, wprowadzonych jako kolejne po i810, który przeznaczony był głównie dla procesorów Celeron. Nowy zestaw kości pozwala na stosowanie całej gamy produktów, czyli między innymi procesorów Intel Pentium III, Pentium III B, E, EB, Pentium II oraz Celeron, wymagających jednej z trzech podstawowych częstotliwości taktowania magistrali. Oprócz zegarów 66, 100 i 133 MHz możemy wybrać także wiele dodatkowych dochodzących do 180 MHz. Dzięki temu zabezpieczymy się przed zbyt szybkim zestarzeniem się płyty głównej. Podczas konstruowania płyty, inżynierowie zastosowali wiele ciekawych rozwiązań. Oprócz wcześniej wspomnianej dodatkowej, "oficjalnej" częstotliwości znaleźć możemy obsługę pamięci do wielkości 1GB. Zastosowano także złącze AGP Pro zgodne ze specyfikacją AGP 4x, które można obsadzić nie tylko standardowymi kartami graficznymi, ale także specjalistycznymi, profesjonalnymi urządzeniami. Całość sterowania podzespołami przejęły tak zwane HUBy, czyli wyspecjalizowane układy, mające za zadanie przyspieszyć przesył danych po magistrali systemowej (Memory Controler Hub, I/O Controler Hub oraz Firmware Hub). Następną innowacją jest wprowadzenie sprzętowego generatora liczb losowych, dzięki któremu wszelkiego typu oprogramowanie kryptograficzne, protokoły zabezpieczeń jak również tak zwane podpisy cyfrowe będą działały wydajniej. Dodatkowym złączem charakterystycznym dla poprzedniej konstrukcji Intela jest AMR Slot, czyli gniazdo służące do podłączania tanich urządzeń typu modem i karty muzyczne. Pięć złącz PCI w wersji 2.2 oraz jedno ISA pozwalają na rozszerzenie możliwości komputera poprzez obsadzenie gniazd odpowiednimi kartami. Opcjonalnie na płycie może być zamontowany układ odpowiedzialny za generowanie dźwięku, zgodny ze specyfikacją AC97 V2.1, co ciekawe można wtedy muzykę przekierować do głośniczka systemowego, ma to zaoszczędzić pieniądze użytkownika oraz miejsce na jego biurku. Zastosowano także technologię pozwalającą na uśpienie komputera, który w takim stanie zużywa mniej niż 5W energii, a możliwość budzenia poprzez klawiaturę została rozszerzona o urządzenia USB. Zgodność ze standardem PC99 zapewnia oznaczenie wszystkich złącz odpowiednimi kolorami oraz prawidłową obsługę urządzeń PnP.

Zastosowano także zaawansowany system monitorowania pracy podzespołów, mający ostrzegać przed możliwymi awariami systemu. Podwójny system ustawień procesora staje się już standardem, dzięki czemu możemy ustawić procesor na sztywno lub bawić się w przetaktowywanie układu (przełączniki DIP i BIOS).
Bardzo dobrze przemyślana instrukcja pozwala dowiedzieć się wszystkiego o płycie głównej oraz o znajdujących się na niej przełącznikach, zworkach i złączach. Niestety jest napisana w języku angielskim. Do płyty dołączono komplet przewodów jak również płytkę CD z takimi programami, jak Intel LDCM, poprawki do systemów Windows '95 i '98 (obsługa chipsetu I820), a także Asus PC Probe (systemowy monitor programowy) i oprogramowanie antywirusowe PC Cillin98. Wszystkie zastosowane rozwiązania tak sprzętowe, jak i programowe powodują, że płyta Asus P3C2000 jest najodpowiedniejszym obecnie urządzeniem, przeznaczonym dla najnowszych systemów, wykorzystujących procesory wymagające do pracy magistrali taktowanej zegarem 133MHz.

Jeśli mam być szczery, to jest to na razie najlepsza płyta pracująca stabilnie z procesorami 600 i 733 (FSB 133MHz), a testowałem już płyty zawierające układy innych firm i wyniki wskazują na wyższość kości Intela. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Asus P3C2000

Dane techniczne:
chipset: Intel 820
złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/1
magistrala FSB: 66 - 180 MHz
mnożnik: do 8x

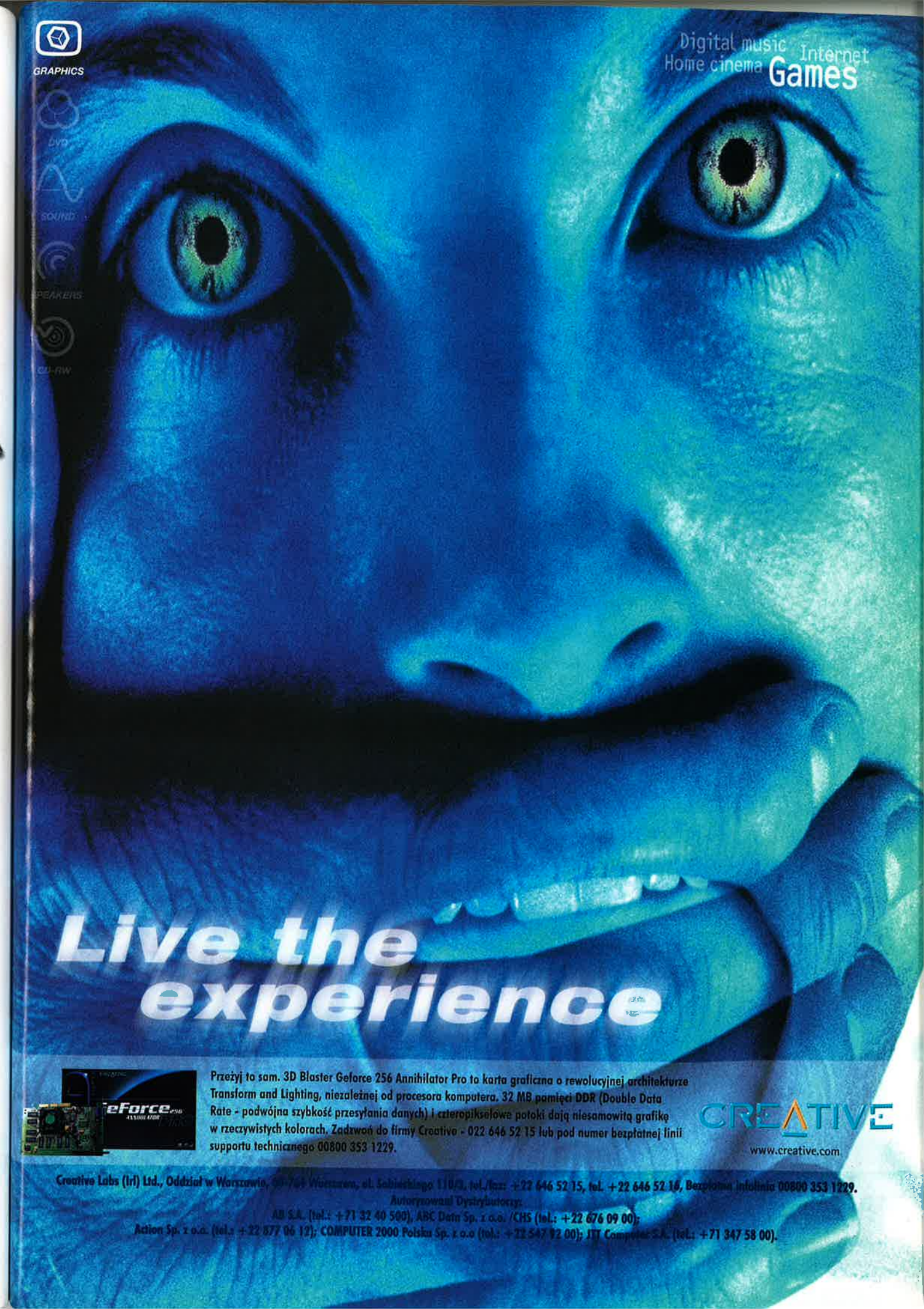
Dostarczył:
TCH Components
02-256 Warszawa,
al. Krakowska 110/114
tel. (0-22) 868-22-25
fax (0-22) 868-22-52

Plusy
- magistrala 133MHz
- doskonałe wykonanie i wyposażenie
- złącze AGP Pro 4x

Internet:
www.tch.com.pl
www.asus.com.tw

Minusy
- wciąż wysoka cena

Cena:
1050 zł


GRAPHICS
DVD
SOUND
SPEAKERS
CD-RW
Digital music
Home cinema
Internet
Games
Live the experience
GeForce
Przeżyj to sam. 3D Blaster Geforce 256 Annihilator Pro to karta graficzna o rewolucyjnej architekturze Transform and Lighting, niezależnej od procesora komputera. 32 MB pamięci DDR (Double Data Rate - podwójna szybkość przesyłania danych) i czteropikselowe potoki dają niesamowitą grafikę w rzeczywistych kolorach. Zadzwoń do firmy Creative - 022 646 52 15 lub pod numer bezpłatnej linii supportu technicznego 00800 353 1229.
CREATIVE
www.creative.com
Creative Labs (Irl) Ltd., Oddział w Warszawie, 00-768 Warszawa, ul. Sobieskiego 110/3, tel./fax: +22 646 52 15, tel. +22 646 52 16, Bezpłatna infolinia 00800 353 1229.
Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. /CHS (tel.: +22 676 09 00);
Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 96 12); COMPUTER 2000 Polska Sp. z o.o (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

Nowości sprzętowe

Model CHOICE 303 to obudowa z grupy middle-tower. Jej wymiary to 210x517x435cm. Przystosowana jest do obsługi płyt głównych o standardzie ATX. Posiada miejsca na 3 napędy 5,25", 2 zewnętrzne 3,5" i 3 wewnętrzne 3.5" oraz 7 slotów rozszerzeń. Obudowa CHOICE 303 dostępna jest w dwóch kolorach: białym i czarnym.
Jest to idealna propozycja dla użytkowników komputerów, którzy cenią sobie interesujące wzornictwo, solidne wykonanie i ergonomiczną konstrukcję.
Sugerowana cena detaliczna to 293,00 zł.
www.ab.com.pl

***

Slough, Wielka Brytania - 20 stycznia 2000 r. - Firma Powerware Corporation, jeden z czołowych dostawców technologii ochrony zasilania, poinformowała o zawarciu umowy na wspólne opracowanie nowej generacji systemów ochrony zasilania z Compaq Computer Corporation,. Systemy, które będą dostępne w drugiej połowie roku 2000, oparte na obecnej rodzinie systemów ochrony zasilania firmy Compaq i wyposażone w więcej opcji oraz bogatsze możliwości zarządzania, będą przeznaczone do ochrony zasilania od małych i średnich firm po duże ośrodki obliczeniowe.

Umowa ta stanowi kontynuację ośmioletniej współpracy, w której na podstawie technologii Powerware, tworzone są dla klientów firmy Compaq innowacyjne systemy obsługi zasilania wraz z oprogramowaniem. "Umowa wzmacnia nasze długotrwałe związki z firmą Compaq i daje nam doskonałą pozycję do dostarczania linii doskonałych systemów ochrony zasilania w nowym tysiącleciu," powiedział Joe Yeagley, dyrektor działu Global Accounts EMEA.

"Ściśle współpracując z Powerware, zapewniamy zaspokojenie wymogu nieprzerwanego zasilania systemów naszych klientów poprzez opracowanie systemów zarządzania i ochrony zasilania, które stanowią część programu NonStop eBusiness Solutions Compaqa," powiedział Jeff Jenkins, dyrektor marketingu produktów informatycznych w dziale Storage Products Division firmy Compaq.

Powerware Corporation (www.emea.powerware.com) oferuje systemy ochrony zasilania i zarządzania zasilaniem dla przedsiębiorstw - od stacji roboczych i sieci po wyspecjalizowany sprzęt medyczny, przemysłowy i komunikacyjny. Systemy obejmują zasilacze UPS, oprogramowanie zarządzania zasilaniem i usługi, które gwarantują klientom możliwość łatwego zarządzania zasilaniem w sposób, który zapewnia najwyższy stopień dostępności chronionych systemów. Powerware EMEA ma siedzibę w Berkshire w Wielkiej Brytanii, a jej ośrodki produkcyjne oraz badawczo-rozwojowe mieszczą się w Helsinkach w Finlandii. Firma jest częścią działu Invensys Power Systems, światowego lidera w dziedzinie bezpiecznego zasilania, gromadzenia i przekształcania energii oraz systemów zasilania dla telekomunikacji, zatrudniającego 16 000 pracowników i mającego obroty roczne około 2,5 miliarda dolarów.
www.emea.powerware.com

***

WARSZAWA - 20 stycznia 2000r. - Firma Creative Labs Europe, czołowy dostawca systemów multimedialnych dla domowej rozrywki i profesjonalnej twórczości, poinformowała dzisiaj o wprowadzeniu do swej oferty nagrywarki CD-RW Blaster CD-Studio (8x4x32),

Philips 105B i 107B

Monitory Philips

Jednym z najważniejszych elementów zestawu komputerowego jest, i pozostanie jeszcze przez długi czas, monitor. Dlaczego uważam, że jest ważny? To proste, procesory, dyski i inne elementy w komputerze wymieniamy, a monitor służy najczęściej przez kilka lat, dlatego, wybierając jedno z tych urządzeń, musimy się poważnie zastanowić.

Mike-L

Niedawno prezentowaliśmy rodzinę monitorów Hitachi, tym razem zaprezentujemy urządzenia wyprodukowane przez Philipsa, a będą to egzemplarze 15-calowy 105B i 17-calowy 107B. Pierwszy z prezentowanych posiada ekran, którego widoczna powierzchnia wynosi nieco ponad czternaście cali. Jest to standardem przy tego typu monitorach. Zalecana przez producenta rozdzielczość pracy wynosi 800 na 600 punktów przy odświeżaniu ustalonym na poziomie 112 Hz. Są to parametry, które wystarczają do pisania tekstów, zabawy, czy prostych prac graficznych. Nie znaczy to, że nie jest możliwe użytkowanie monitora przy wyższych rozdzielczościach, lecz praca przy 1280 na 1024 punkty może powodować zmęczenie wzroku i ból oczu, spowodowane wypatrywaniem niezbyt wielkich liter, czy innych detali obrazu.

Wbrew mojemu sceptycyzmowi, błędy konwergencji (zbieżności punktowej trzech składowych kolorów) mieściły się w normach przewidzianych dla monitorów wyposażonych w kineskopy o przekątnej piętnastu cali. Także kolory i detale we wszystkich dostępnych trybach wyświetlane były prawidłowo.

Monitor Philips 107B różni się od mniejszego modelu nie tylko gabarytami, ale również dodatkowymi opcjami menu ekranowego oraz niewielkim, jak na tego typu urządzenia, zapotrzebowaniem na miejsce na biurku. Oczywiście najważniejszą cechą różniącą obydwa monitory jest wielkość obrazu, który jesteśmy w stanie wykorzystać, a wynosi on aż szesnaście cali. Dodatkowo zalecaną do pracy rozdzielczością jest 1024 x 768 przy odświeżaniu ustalonym na poziomie 115 Hz. Natomiast maksymalnym, możliwym do uzyskania trybem jest 1920 na 1440 punktów, co jest godne podkreślenia, gdyż takimi parametrami mogły do tej pory "pochwalić" się urządzenia, dysponujące kineskopami dwudziestojednocalowymi. Niestety, błędy zbieżności powodowały powstawanie w niskich rozdzielczościach zbyt dużych nieostrości wyświetlanego obrazu. W zalecanym przez producenta trybie oraz wszystkich wyższych dolegliwość ta nie była zbyt uciążliwa, aczkolwiek nie mogę zaprzeczyć, że mimo wszystko występowała. Tego typu wada nie wystawia lampie kineskopowej zbyt wysokiej oceny, pomimo innych, niewątpliwie pozytywnych opcji.

W przypadku obydwu egzemplarzy, parametry obrazu ustalamy za pomocą menu ekranowego, którego funkcje wybieramy klawiszami, umieszczonymi na panelu czołowym urządzenia, poniżej ekranu. Opiszę po kolei opcje, dzięki którym jesteśmy w stanie dopasować wyświetlany obraz do naszych indywidualnych preferencji.

Jako pierwszy ustalamy język, w jakim będą prezentowane napisy na ekranie. Niestety, nie występuje wśród nich polski. Dzięki ZOOMowi powiększamy obraz jednocześnie w poziomie i pionie, a następne opcje służą do dokładnego dostrojenia jego wielkości i położenia względem brzegów kineskopu. Następnie jesteśmy w stanie określić tak zwaną temperaturę bieli, model 107B posiada dodatkowy tryb 5500K dla aplikacji, służących do retuszowania obrazów. Parametr DEGAUSS pozwala rozmagnesować maskę kineskopu, a MOIRE zlikwidować dokuczliwy efekt mory przy wyświetlaniu wielu szczegółów. W modelu 107B ustawień możemy dokonywać także z poziomu programu dostępnego w środowisku Windows, uprzednio łącząc monitor i komputer dodatkowym przewodem USB.

Monitory Philips 105B i 107B są ciekawym rozszerzeniem oferty tejże firmy. Dla klientów oczekujących szczególnie dobrych parametrów poleciłbym jednak model o większej przekątnej, gdyż uzyskiwane rozdzielczości oraz dodatkowe opcje powinny zadowolić wybrednych. Zalecałbym jedynie sprawdzenie, przed dokonaniem zakupu, występowania błędów konwergencji, gdyż mogą mimo wszystko występować. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Philips 105B

Dane techniczne:
Max rozdzielczość: 1280x1024
Odświeżanie poziome: 30-70 KHz
Odświeżanie pionowe: 50-160 KHz
Wielkość plamki: 0.24-0.27 mm
Obraz wyświetlany: 284x213 mm

Plusy
- niski pobór prądu w trybie OFF
- ostry i wyraźny obraz

Minusy
- niewielkie zwichrowanie geometrii

Dostarczył:
Cadena Systems,
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817 30 22
fax (0 61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.philips.com

Cena:
920 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

Philips 107B

Dane techniczne:
Dane techniczne:
Max rozdzielczość: 1920x1440
Odświeżanie poziome: 30-92 KHz
Odświeżanie pionowe: 50-160 KHz
Wielkość plamki: 0.21-0.25 mm
Obraz wyświetlany: 327x245 mm

Plusy
- bardzo niski pobór prądu w trybie OFF
- nowoczesny wygląd

Minusy
- błędy konwergencji w dolnym, lewym kwadrancie
- nieostry obraz w niskich rozdzielczościach

Dostarczył:
Cadena Systems,
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0 61) 817 30 22
fax (0 61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.philips.com

Cena:
1740 zł

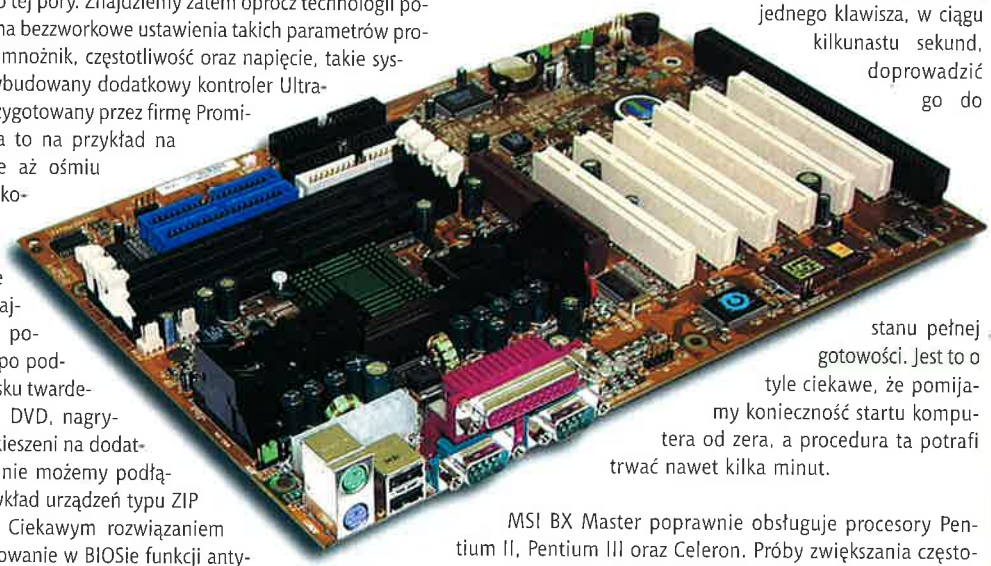
MicroStar BX Master

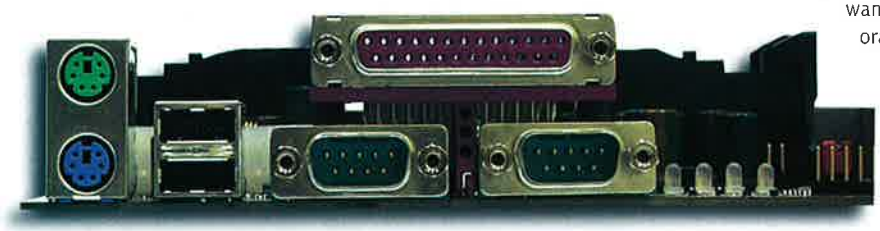
Nowoczesność w każdym calu

Z utęsknieniem wypatrywałem nowoczesnych konstrukcji, zapowiadanych przez znanego producenta płyt głównych, firmę MicroStar International. Moje zniecierpliwienie zmniejszyło pojawienie się pod koniec ubiegłego roku konstrukcji dość nowoczesnej, choć wykorzystującej starsze, ale sprawdzone rozwiązania techniczne.

Mike-L

MSI BX Master skonstruowano na bazie najpopularniejszego dotychczas zestawu układów sterujących logiką płyty głównej, a kryjących się pod kryptonimem Intel BX. Płyta główna zawiera dodatkowo praktycznie wszystkie nowinki techniczne znane do tej pory. Znajdziemy zatem oprócz technologii pozwalającej na bezzworkowe ustawienia takich parametrów procesora, jak mnożnik, częstotliwość oraz napięcie, takie systemy, jak wbudowany dodatkowy kontroler Ultra-ATA/66, przygotowany przez firmę Promise. Pozwala to na przykład na podłączenie aż ośmiu urządzeń, korzystających ze złącza IDE. Nie jest to bynajmniej zły pomysł, gdyż po podłączeniu dysku twardego, napędu DVD, nagrywarki oraz kieszeni na dodatkowy HDD nie możemy podłączyć na przykład urządzeń typu ZIP lub LS120. Ciekawym rozwiązaniem jest zainstalowanie w BIOSie funkcji antywirusowej ochrony przed bakcylami modyfikującymi zawartość tejże kości. Dodatkowo istnieje zworka, dzięki której mamy możliwość wyłączenia modyfikacji tego układu. Projektanci przewidzieli również cztery sloty gotowe do przyjęcia czterech kości pamięci typu DIMM, czyli maksymalnie 1GB pamięci RAM. Oprócz jednej karty graficznej, korzystającej ze złącza AGP, jesteśmy w stanie obsadzić aż sześć gniazd PCI oraz jedno ISA.





Inżynierowie nie omieszkali wykorzystać, przy konstruowaniu tejże płyty, wymyślonych przez siebie i opatentowanych rozwiązań technicznych. Jedną z takich innowacji jest diodowy wskaźnik poprawności działania podsystemów płyty głównej. Dzięki nim, przy każdej poważniejszej awarii systemu jesteśmy w stanie sprawdzić czy BX Master nie jest przyczyną kłopotów. Tuż obok gniazda Slot 1 znajdziemy zamontowany czujnik, mierzący temperaturę procesora. Jest on umieszczony na dwucentymetrowym giętkim, lecz sprężystym kawałku tworzywa sztucznego. Dodatkowo na wyposażeniu płyty znajduje się jeszcze jeden taki termistor, który po podłączeniu możemy umieścić na przykład na radiatorze karty graficznej, a po instalacji w systemie typu Windows specjalnego oprogramowania monitorować poziom nagrzewania się układów. Myślę, że jest to całkiem ciekawe rozwiązanie problemów, które mają wszyscy użytkownicy, parający się podkręcaniem parametrów procesora, karty graficznej, czy innych układów. System ten nazwano Top Tech III.

Przydatną funkcją jest usypianie komputera do stanu, w którym aktywna zostaje jedynie pamięć DRAM, pozwala to na ograniczenie zużycia prądu do poziomu jednego ampera. Dzięki temu można przerwać pracę i nie wyłączać komputera, a jedynie uśpić go, by potem za pomocą jednego klawisza, w ciągu kilkunastu sekund, doprowadzić go do stanu pełnej gotowości. Jest to o tyle ciekawe, że pomijamy konieczność startu komputera od zera, a procedura ta potrafi trwać nawet kilka minut.

MSI BX Master poprawnie obsługuje procesory Pentium II, Pentium III oraz Celeron. Próby zwiększania częstotliwości pracy poszczególnych układów zakończyły się zaskakującymi wynikami. Udało mi się uruchomić wszystkie te procesory z częstotliwościami, jakich do tej pory nie udało mi się uzyskać na płycie, którą do tej pory uważałem za jedną z najlepszych do eksperymentowania. Stabilność pracy oraz możliwości rozbudowy nakazują pochwalenie konstrukcji MicroStara.

Podsumowując, BX Master praktycznie nie posiada wad, a jeśli je ma, to niestety ich nie zauważyłem. Jest to jedna z najbardziej przemyślanych konstrukcji, co nie jest dziwne, zważywszy na to, że zaprezentowano ją dopiero kilkanaście tygodni po konkurencji, co na pewno dało inżynierom czas na dopracowanie szczegółów. □

INFO • INFO • INFO

MicroStar BX Master

Dane techniczne:
Bios: Award
Chipset: Intel 82443BX/82371EB
Złącza AGP/PCI/ISA: 1/6/1
Max częstotliwość FSB: 155 MHz
Max mnożnik: 8x

Plusy
- bezzworkowe ustawianie BIOSu
- układ diod testowych
- zintegrowany kontroler UltraATA/66

Minusy
- brak

Dostarczył:
Tornado 2000
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01

Internet:
www.tornado.com.pl
www.msi.com.tw

Cena:
Cena: 550 zł

Nowości sprzętowe

która pozwala użytkownikom na kopiowanie, zachowywanie i dystrybuowanie plików komputerowych na płytach CD-R lub CD-RW (pod warunkiem przestrzegania odpowiednich praw autorskich) za cenę 1456 PLN (brutto). Napęd Creative CD-RW Blaster CD-Studio (8x4x32) pozwala użytkownikowi na zapisanie ponad 650 MB danych (tyle co 450 dyskietek), wspaniale nadaje się do wielu zastosowań, takich jak archiwizowanie informacji, przechowywanie cyfrowych fotografii, skanowanie i przechowywanie ważnych dokumentów oraz zapisywanie cyfrowych filmów. Pozwala również na oszczędzenie cennego miejsca na dyskach twardych, dzięki przeniesieniu danych na płyty CD; napęd pozwala na nagrywanie i kasowanie plików tak samo, jak na dysku czy dyskietce (opcja kasowania jest dostępna jedynie na nośnikach CD-RW), zachowując się tak samo, jak każdy inny wymienny nośnik pamięci masowej.
Nagrywarka CD-RW Blaster CD-Studio może być używana do nagrywania ponad 74 minut muzyki na pojedynczej płycie CD-R lub CD-RW, co czyni ją doskonałą do tworzenia własnych składanek na CD lub nagrywania całych kolekcji nagrań pobranych z Internetu w formacie MP3.
"Nagrywarka CD-RW Blaster CD-Studio jest doskonałym i kompletnym rozwiązaniem dla wszystkich, którzy potrzebują szybkiego i wydajnego napędu. Przy tak szerokim spektrum zastosowań tego produktu - od kopiowania muzyki i video po zapisywanie zdjęć i plików komputerowych - każdy komputer PC powinien być wyposażony w takie urządzenie," powiedziała Geraldine Lee, kierująca sprzedażą napędów CD-RW Creative Labs w Europie.
Razem z wysokowydajną nagrywarką CD-RW, firma Creative dostarcza płyty CD-R i CD-RW oraz pełen zestaw do etykietowania płyt CD wraz z oprogramowaniem i darmowymi próbkami naklejek, co pozwala na stworzenie własnych płyt CD o profesjonalnym wyglądzie.
www.soundblaster.com

***

PARYŻ, Francja - 6 stycznia 2000 r. - Firma Seagate Technology, czołowy światowy dostawca dysków twardych na rynek sprzętu powszechnego użytku, poinformowała, że dysk twardy U8 został wbudowany w nowym odbiorniku DISHPlayer 500, firmy EchoStar Communications Corp., która wspólnie z firmą WebTV Networks wyprodukowała pierwszy na świecie interaktywny odbiornik telewizji satelitarnej z możliwością cyfrowej rejestracji programu. DISHPlayer 500 pozwala na korzystanie z nowej usługi WebTV Personal TV. Wspólnie DISH Network, WebTV Networks i Seagate dostarczają kompletny produkt nowej generacji, który pozwala na cyfrowe rejestrowanie programów, dostęp do setek popularnych kanałów cyfrowej telewizji satelitarnej i interaktywnych programów telewizyjnych, przeglądanie Internetu, dostarczanie serwisu informacyjnego Instant News i gry - wszystko w jednej przystawce do telewizora.

Nowości sprzętowe

Firma Seagate oferuje szereg usług testowania, integracji i analizy mechanicznej, by pomóc w projektowaniu mogących współpracować z dyskami twardymi urządzeń elektronicznych powszechnego użytku. Usługi te są dostępne dla kluczowych klientów OEM, takich jak EchoStar, w ramach programu współpracy Seagate przy kwalifikacji dysków.

Nowy odbiornik DISHPlayer 500 jest pierwszym na świecie odbiornikiem telewizji satelitarnej z wbudowanym dyskiem twardym Seagate, mogącym równocześnie zapisywać i odtwarzać cyfrowy obraz telewizyjny, bez pogorszenia jakości i bez kłopotów wiążących się z użyciem taśmy magnetycznej. Zastosowanie dysku twardego pozwala na wprowadzenie wielu rozbudowanych możliwości dla klientów abonujących usługę WebTV Personal TV, takich jak cyfrowa rejestracja do 12 godzin programu, stopklatka, przechodzenie między nagraniami, szybkie przechodzenie w przód lub tył do wybranego programu, pobieranie gier wideo przez satelitę i dostęp do serwisu Instant News. Opcja TV Listings pozwala użytkownikom na przeglądanie programu telewizyjnego na siedem dni naprzód i szybkie wyszukiwanie interesujących ich programów lub automatyczne nagrywanie ich jednym naciśnięciem przycisku. Usługa WebTV Personal TV daje widzom większe możliwości sterowania telewizorem, dzięki funkcji stopklatki w bezpośredniej transmisji, natychmiastowego powtórzenia sceny lub przeskoczenia o kilka sekund do ulubionej sceny filmu albo kolejnego doskonałego zagrania meczu.

EchoStar DISHPlayer 500 będzie przedstawiany na wystawie CES w stoisku DISH Networks nr 6011, w hali północnej centrum kongresowego Las Vegas Convention Center oraz w części WebTV stoiska firmy Microsoft nr 626, w hali południowej Las Vegas Convention Center.

DISH Network jest najwyższej klasy systemem telewizji satelitarnej firmy EchoStar o możliwości zaoferowania klientom 500 cyfrowych kanałów telewizyjnych i radiowych o jakości dźwięku CD oraz całkowicie zgodnego ze standardami MPEG-2/DVB sprzętu i instalacji. DISH Network jest znakiem handlowym firmy EchoStar Communications Corporation i obecnie obsługuje około 3,5 miliona klientów. DISH Network została przez J. D. Power and Associates sklasyfikowana w 1999 r. na pierwszej pozycji, jeżeli idzie o zadowolenie klientów w kategorii abonentów telewizji satelitarnej i kablowej. EchoStar V, najnowszy satelita wysokiej mocy, wystrzelony 23 września 1999 r. zapewnia sieci DISH Network możliwość oferowania 500 kanałów, w tym programy telewizji wysokiej rozdzielczości, więcej kanałów lokalnych i usługi szybkiej telewizji interaktywnej oraz przesyłania danych.

www.dishnetwork.com

***

Firma UMAX światowy lider w produkcji skanerów dla biura, domu i profesjonalistów przedstawia nowy skaner dla domu, biura i pracowni graficznych.

Skaner przeznaczony jest dla szerokiego grona odbiorców: od grafików do osób pracujących w biurze i w domu. Tak duży zasięg odbiorców możliwy jest dzięki zastosowaniu nowych nie spotykanych u konkurencji rozwiązań UMAXa.

Xerox DocuPrint C11

Dokumenty na zawołanie

Nazwa Xerox kojarzy się zapewne większości z nas z niezłej jakości kserokopiarkami, stojącymi w punktach, gdzie można skopiować wszelkiego rodzaju dokumenty. Dość często także można spotkać w biurach drukarki laserowe, sygnowane tym logo. Jednakże firma ta produkuje także urządzenia wykorzystujące atrament.

Maciej Lewczuk

Xerox DocuPrint C11 jest drukarką, która może przenosić dane na papier przy wykorzystaniu kolorowego atramentu. Jak przystało na nowoczesne urządzenie, projektanci wyposażyli ją w pokaźnych rozmiarów zbiorniki tuszu. Są one na pewno sporo większe od wszystkich, które do tej pory widziałem w tego typu drukarkach. Dodatkowo zastosowanie nowoczesnych technologii pozwala na uzyskanie fotograficznej jakości reprodukowanych obrazów bez konieczności dokupowania dodatkowego tuszu PHOTO. DocuPrint C11 cechuje się także wysoką rozdzielczością, której wartość wynosi 1200x1200 dpi (punktów na cal kwadratowy) dla wydruków w trybie kolorowym i czarno-białym. Rozmija się to trochę ze specyfikacją produktu, podawaną w elektronicznej wersji instrukcji obsługi, znajdującej się na jednym krążku ze sterownikami. Podawane na stronie szesnastej rozdzielczości możliwe do uzyskania, przy zastosowaniu najlepszej jakości papieru do wydruków fotograficznych, wynoszą w trybie Wysokiej Jakości 1200x600 dpi. Potwierdza się to na uzyskanych przeze mnie arkuszach testowych, gdzie wyraźnie widoczne były drobne punkty. Porównanie tego typu wydruków do uzyskanych na urządzeniach posiadających potwierdzone parametry, wykazały niższą niż zakładana jakość wydruków.

Testy wykazały dość dziwną właściwość urządzenia, która stawia je w kiepskim świetle. Chodzi o wydruki zawierające oprócz elementów czarnych także kolorowe detale. Jak bym nie ustawiał parametrów drukarki przy pomocy zainstalowanego oprogramowania i sterowników, nie udało mi się zmusić C11 do reprezentacji czarnej barwy za pomocą stosownego atramentu. Za każdym razem otrzymywałem zmieszane w takim czy innym stosunku atramenty kolorowe, co wystawia drukarce raczej mizerną ocenę.

Jeśli chodzi o wydruki tekstu lub grafiki w trybie "czarno-białym", to po ustawieniu w sterowniku drukarki opcji Grayscale nareszcie uzyskujemy odpowiednie odwzorowanie czarnej barwy. Szybkość wydruku także odbiega od podanych przez producenta. Standardowo podaje się te wartości dla stron zapełnionych w pięciu procentach, najczęściej tekstem lub liniami ułożonymi w taki sposób, by drukowano je w jednym przebiegu głowic. W tym wypadku uzyskałem prędkość około 6 stron dla trybu czarnego i 3,5 strony dla kolorowego. Na uzyskanie kartki zapełnionej grafiką w najwyższej rozdzielczości i najlepszym odwzorowaniu kolorów trzeba poczekać około... trzydziestu pięciu minut i nie jest to bynajmniej wina "słabego" komputera, gdyż testy wykonano na sprzęcie wyposażonym w procesor Intel Pentium III 500, 128MB pamięci RAM.

Instalacja i konfiguracja jest stosunkowo prosta, gdyż po włożeniu krążka, zawierającego sterowniki i oprogramowanie, system operacyjny automatycznie uruchomi program i zostaniemy "za rękę" poprowadzeni przez całą procedurę. Możliwe jest komunikowanie się tegoż programu z użytkownikiem w kilku językach, lecz niestety nie odnalazłem wśród nich polskiego. Także dołączona instrukcja papierowa nie została wydrukowana w naszym rodzimym narzeczu. Częściowo braki techniczne rekompensuje nam dodatkowa płytka z aplikacją LivePix 2,0 Deluxe, służącą do obróbki grafiki bitmapowej.

Dzięki drukarce jesteśmy w stanie wykonać nadruki na koszulkach, wstęgach papierowych o długości dochodzącej do pięćdziesięciu pięciu cali, jak również na wszelkiego typu foliach oraz innych nośnikach. Godną podkreślenia zaletą DocuPrint C11 jest możliwość zadrukowania większości powierzchni kartki, pozostawiając marginesy o wymiarach 1 mm od góry, 3 mm po bokach oraz 10 mm u dołu strony. Także niewiele można zarzucić wykonaniu urządzenia, a również głośności pracy, gdyż dźwięki, jakie wydaje produkt Xeroxa, są, jeśli można to tak określić, przyjemne i niezbyt głośne. Dostęp do podajnika i odbiornika jest dobry, gdyż umieszczono je z przodu drukarki, co niestety negatywnie wpływa na ilość zajmowanego miejsca na biurku.

Podsumowując test drukarki Xerox DocuPrint C11, mam mieszane uczucia, gdyż nie jest to konstrukcja zła, ale jednocześnie nie można powiedzieć o dopracowaniu jej przynajmniej w stopniu dobrym. Ocenę pozostawię jednak użytkownikom, którzy, po przeczytaniu powyższego tekstu, powinni wyrobić sobie zdanie o tym produkcie. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Xerox DocuPrint C11

Dane techniczne:
zbiornik czarny\kolor\photo: 1\1\nie
prędkość czarny\kolor: 9\5
rozdzielczość: 1200x1200 dpi
bufor: 2MB

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00,
fax (0-71)324 05 29

Plusy
- dość cicha praca

Minusy
- w trybie kolorowym, wydruk czarnego koloru za pomocą tuszy kolorowych
- słabe nasycenie kolorami przy wydrukach kolorowych

Internet:
www.ab.pl
www.xerox.com.pl

Cena:
777 zł

Longshine USB Ethernet

Sieć w przezroczystym pudełeczku

Od czasu zaprojektowania przez firmę Apple komputera iMac, na rynku pojawia się całe mnóstwo akcesoriów nawiązujących stylistyką do tego popularnego produktu. Oczywiście większość z nich używa modnego obecnie standardu USB, który jest wygodny i łatwy w obsłudze, a zarazem szybki i uniwersalny. Są jednak zastosowania, do których nie najlepiej się nadaje.

Łukasz Nowak

Właśnie otrzymaliśmy do testów redakcyjnych pierwszą ze wnętrzną kartę sieciową, wykorzystującą USB do podłączenia z komputerem. Tak na pierwszy rzut oka, nie przypomina to to karty sieciowej. Zamknięte w małym, zielonym, półprzezroczystym pudełku ma tylko dwa gniazda: USB z jednej strony, a RJ-45 z drugiej. Gwarantuje to bardzo prostą instalację, która w rzeczywistości nie różni się od podłączania zwykłej karty sieciowej.

W dowolnym momencie (jak przystało na urządzenie USB) możemy podłączyć Longshine'a do złącza USB w naszym komputerze za pomocą dostarczonego kabelka (który notabene nie jest zbyt długi). Jednak poza tym procedura nie różni się niczym od instalacji zwykłej sieciówki. System operacyjny prosi o sterowniki, wkłada się dyskietkę, wszystko się samo instaluje, a później restart komputera. Następnie trzeba doinstalować i skonfigurować ręcznie wszystkie protokoły sieciowe (jeżeli dana sieć tego wymaga, co jest prawdą w większości przypadków) i znowu restart. Te kolejne chwile oczekiwania aż system się podniesie są jedną z tych rzeczy, za które wszyscy kochamy Microsoft. Ale jak już jest po wszystkim, to wszystko działa bez zarzutu. No, przynajmniej jeżeli chodzi o samą istotę działania. A to dlatego, że jednym z podstawowych mankamentów tego urządzenia jest prędkość transferu danych. Bardzo, ale to bardzo odbiega ona od standardów spotykanych w urządzeniach wewnętrznych. Cały problem wynika bardziej z ograniczeń specyfikacji USB niż z błędnych założeń konstrukcyjnych producenta karty. Otóż USB został przewidziany do podłączenia małych, zewnętrznych urządzeń, które nie wymagają bardzo szybkiej komunikacji z komputerem. O wiele ważniejsza była możliwość podłączania "na żywo", łączenia w długie szeregi, brak konieczności przejmowania się długością kabli itd. Dlatego maksymalną przepustowość magistrali USB ograniczono do 12 Mbps (megabity na sekundę), co daje ok. 1,5 MB/s. Jednak jak to zwykle z przepustowościami bywa, ta wartość jest czysto teoretyczna i jeszcze nikt nie widział urządzenia, które potrafiłoby w pełni osiągnąć taką wydajność. Właśnie dlatego Longshine USB Ethernet uzyskał w testach dosyć kiepskie wyniki. Transfer na poziomie 680 KB/s jest bardzo niewystarczającym rezultatem, jak na obecne wymagania użytkowników. Najlepszym na to dowodem jest porównanie z kartą firmy Intel. Różnica wyników, szczególnie w trybie 100 Mbit jest powalająca.

Sześciokrotny spadek wydajności musi być w jakiś sposób rekompensowany, jeżeli chce się jakoś przyciągnąć klienta. Jako że estetyczny wygląd nie powinien odgrywać zbyt wielkiej roli w przypadku karty sieciowej, jedynym pomysłem, który przychodzi mi do głowy jest mobilność urządzenia. Być może osoby, które regularnie korzystają z komputerów typu notebook będą zainteresowane tego typu tańszą alternatywą dla urządzeń PC Card i Cardbus. Zawęża to jednak grono odbiorców do bardzo wąskiej niszy. Również nie powinny narzekać osoby, które są podłączone do sieci 10 Mbit, a nie chcą bawić się w rozkręcanie obudowy.

Na koniec troszkę o szczegółach technicznych. Longshine USB Ethernet potrafi pracować w trybach 10 i 100 Mbit z automatyczną detekcją prędkości. Dodatkowo jest w stanie uruchomić tryb Full Duplex dla każdej z nich. Wszystkie te parametry mają znaczenie praktycznie wyłącznie ze względu na zgodność z już istniejącą strukturą sieci, gdyż ograniczenia prędkości magistrali USB niwelują jakiekolwiek korzyści wydajnościowe, które mogłyby wynikać ze zmiany trybu pracy. Sterownik urządzenia (na razie jest dostępny driver wyłącznie dla Windows 98) nie szokuje zbyt dużą liczbą oferowanych opcji. Jedynym parametrem, który można zmieniać, jest prędkość połączenia (auto, 10, 100 Mbit). Na obudowie umieszczono dwie diody, z których pierwsza sygnalizuje poprawność połączenia, a druga transmisję danych. Brakuje nieco sygnalizacji prędkości, ale to i tak nie ma większego znaczenia.

USB Ethernet firmy Longshine jest pomysłem ciekawym. Ładnie wykonana obudowa, prostota instalacji i mobilność czynią z tego urządzenia wygodną zabawkę. Jednak wszystko zostaje zabite przez tragiczny transfer, wynikający z ograniczeń standardu USB i brak sterowników do innych systemów niż Windows 98. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Longshine USB Ethernet

Dane techniczne:
tryby pracy: 10, 100 Mbit
duplex: full
złącza: USB, RJ-45

Plusy
- podłączenie przez USB
- estetyczne wykonanie
- prostota instalacji

Minusy
- tragiczna szybkość transferu
- sterowniki tylko dla Windows 98

Internet:
www.ab.pl
www.longshin.com.tw

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00
fax (0-71) 324 05 29

Cena:
260 zł

Nowości sprzętowe

UMAX jako pierwszy zastosował w jednym skanerze dwa interfejsy do komunikacji z komputerami klasy PC i Macintosh. Umax Astra 2200 posiada jednocześnie złącze USB oraz SCSI-II. Takie rozwiązanie pozwala na zastosowanie skanera w komputerach starszych, które wykorzystują złącze SCSI albo zastosowanie interfejsu USB, które pozwala na szybką i bezproblemową instalację w nowych komputerach. USB to także uniwersalne złącze, gdy posiadamy komputer klasy Apple Macintosh lub gdy chcemy przenieść skaner do innego komputera z portem USB i szybko go podłączyć. Dołączone oprogramowanie przeznaczone jest do platformy Maca jak i PeCeta.

Kolejnym ważnym rozwiązaniem jest zastosowanie przystawki do materiałów transparentnych. Dzięki niej skanowanie, przeźroczy, slajdów, klisz oraz folii nie stanowi już problemu dla przeciętnego użytkownika.

Z przodu skanera UMAX wbudowano trzy przyciski:

SCAN - który uruchamia proces skanowania

COPY - który pozwala na szybkie skanowanie i powielanie dokumentów przy użyciu drukarki

CUSTOM - przycisk, który użytkownik może dowolnie zaprogramować, np. bezpośrednie dołączanie ze skanowanego obrazu do poczty e-mail.

Skaner UMAX Astra 2200 skanuje w rozdzielczości optycznej do 600 x 1200 dpi oraz interpolowanej do 9600 x 9600. Nowoczesna elektronika oraz sprawna mechanika skanera powodują, że model 2200 doskonale radzi sobie z grafiką o wymiarach do 216 x 297 mm, zaś przy materiałach transparentnych do 104 mm x 125 mm.

Wraz ze skanerem dołączone jest bogate oprogramowanie dla komputerów klasy PC oraz Macintosh. Są to:
VistaScan (Windows/Mac), VistaShuttle (W), Copy Utility (W), PageManager (W), PageManager (M), ImageFolio LE (W), PageType (W), OmniPage LE (W/M), Recognita standard (W), Internet Explorer (W/M), Acrobat Reader (W/M), Adobe PhotoDeluxe (W/M).
Dołączone oprogramowanie pozwala na skanowanie, obróbkę i retusz ze skanowanych materiałów. Można je również skanować i bezpośrednio wysyłać na drukarkę. OCR (rozpoznawanie tekstu) w szybki i bezbłędny sposób poradzi sobie z każdym polskim tekstem, przetwarzając zeskanowany tekst na wersję elektroniczną.

Dokładna specyfikacja skanera UMAX Astra 2200:

- Rozdzielczość optyczna: 600 x 1200 dpi
- Maksymalna rozdzielczość: 9600 x 9600 dpi
- Maksymalny obszar skanowania: 216 x 297 mm
- Szybkość skanowania (ms/linia): B/W - SZAROŚCI - 5,5ms, KOLOR - 16.5ms
- Typ skanera: jednoprzebiegowy, pełne wsparcie TWAIN
- Tryb skanowania (kolor): 36 bitów

Nowości sprzętowe

- Tryb skanowania (skala szarości): 12 bitów
- Interfejs: U-USB (Universal Serial Bus), SCSI-II
- Waga netto: 4 kg
- Wymiary: 471 x 312 x 99 mm
- Platforma sprzętowa: PC (Win 95/98/2000), MAC OS (iMac, G3)

www.tornado.com.pl

****

Od stycznia br. wrocławski dystrybutor AB SA wprowadził do oferty urządzenia wielofunkcyjne marki Xerox. Są to wielozadaniowe maszyny do tworzenia, kopiowania i zarządzania dokumentami.
Najbardziej popularny model - WC385 spełnia funkcje faksu, drukarki laserowej, kopiarki i skanera.
Jako faks wysyła do 6 stron A4 na 1 min., natomiast jego pamięć sięga 150 stron.
Prędkość kopiowania oraz druku tego urządzenia wynosi 8 str./min., przy rozdzielczości 600x600 dpi. Automatyczny podajnik dokumentów pobiera 20 stron, a maksymalna pojemność podajnika papieru wynosi 150 stron. Akceptowanym formatem papieru jest A4. Inne, wykorzystywane nośniki to koperty, folie przezroczyste i naklejki.
Skanowanie 1 strony wynosi średnio ok. 6 sekund przy rozdzielczości 300x300 dpi. Xerox WC385 wyposażony jest w oprogramowanie do zarządzania dokumentami o nazwie PagisPro, zawierające Text Bridge dla Win95 oraz LaserFax Lite.
Wszystkie urządzenia wielofunkcyjne firmy Xerox są firmowo wyposażone w standardowy zestaw instalacyjny: zestaw atramentów kolorowych, głowice, tace papieru, kable połączeniowe (sieci, telefonu i drukarki), oprogramowanie zarówno na dyskietkach, jak i na CD, polską instrukcję obsługi.
Urządzenia te objęte są 12-miesięczną gwarancją. Sugerowana cena detaliczna modelu WC385 to ok. 3000,00 zł.

www.ab.com.pl

****

Nowy SlotKET Abita został zaprojektowany tak, aby procesory zgodne z architekturą FC-PGA (FlipChip-PGA) można było bez problemów instalować w płytach wyposażonych przez producentów w złącze Slot1. Specyfikacja FC-PGA została opracowana dla potrzeb procesorów Coppermine. Zamontowane na przejściówce zworki, pozwalają na ustawienie napięcia pomiędzy 1.3Va 3.5V, a także na wybór opcji automatycznego ustawiania.

www.abit.com.tw

****

Firma Transmeta ujawniła szczegóły dotyczące procesorów, które ma zamiar produkować. Są to układy nazwane Crusoe. Nowe układy mają charakteryzować się bardzo dużą kompatybilnością z procesorami Intela przy jednoczesnym znikomym zapotrzebowaniu na energię (około 1W). Dzięki ograniczeniu po-

Logitech WingMan Gamepad i Gamepad Extreme

Ergonomia i nowe technologie przede wszystkim

Logitech co pewien czas przedstawia nowe urządzenia, dzięki którym gracze mogą zasiąść przed ekranem komputera i zanurzyć się w odmętach gier. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie fakt, że w każdej nowej konstrukcji znajduje zastosowanie jakaś nowa przełomowa technologia. Nie da się zaprzeczyć, że nowe pady Logitecha, WingMan Gamepad oraz WingMan Gamepad Extreme można zaliczyć do urządzeń, które wyznaczą nową drogę w produkcji kontrolerów gier.

techNICK

Pierwszy z modeli, wprowadzonych na początku 2000 roku, to Logitech Wingman Gamepad. Pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy po wyjęciu go z kartonowego opakowania to dość ciekawy kształt oraz przyciski wykonane z przezroczystego tworzywa. Także ilość klawiszy powoduje uśmiech, gdyż w końcu większość funkcji będzie można przyporządkować kontrolerowi i nie będziemy zmuszeni korzystać z klawiatury. Standardem dla firmy Logitech stało się już dostarczanie przejściówek, któ-

re umożliwiają podłączanie urządzeń do komputera na kilka sposobów. Tym razem jest to krótki przewód pozwalający oprócz portu joysticka, który znajduje się najczęściej na karcie muzycznej, wykorzystać złącze USB. Dzięki temu, po włożeniu wtyczki do odpowiedniego wolnego gniazda, system operacyjny Windows '98 lub nowszy rozpozna urządzenie automatycznie i zainstaluje sterownik, znajdujący się na płycie instalacyjnej systemu.

Następnie możemy zainstalować oprogramowanie dodatkowe, które znajduje się na dołączonej płycie CD, czyli Logitech WingMan Profiler. Dzięki niemu nie będziemy musieli konfigurować ustawień przycisków dla wielu gier, gdyż producenci przewidzieli takowe dla większości popularnych programów. Można także skorzystać z kreatora profili, dzięki któremu sami możemy wszystko ustalić, jak również program umożliwia wybór kombinacji klawiszy i przyporządkowanie jej tylko jednemu przyciskowi. Jest to przydatna opcja, szczególnie w grach typu MK4.

Drugi z kontrolerów różni się na pierwszy rzut oka jedynie szczegółami, gdyż w miejscach, gdzie trzyma się pada zamontowano przezroczyste elementy, a środkowy klawisz nie jest niebieskawy tylko pomarańczowy. Tak zwany diabeł tkwi w środku urządzenia, czyli elektronice. W Logitech WingMan Extreme zastosowano urządzenie znane już ze specjalnych sterowników, stosowanych przy hełmach Wirtualnej Rzeczywistości (VFX1), a nazwanych G-Force Tilt Motion Sensor. Ta skomplikowana i dość długa nazwa kryje w sobie wyjaśnienie tego, co wymyślił Logitech. Jeśli włączymy tryb Sensor, to poruszając padem, będziemy w stanie sterować tym, co dzieje się na ekranie. System świetnie zdaje egzamin w takich grach, jak Descent, Colin McRae, symulacjach lotniczych oraz oczywiście Star Wars Rouge Squadron 3D Elite Missions, która to pozycja jest dołączona do urządzenia. W symulatorach i innych pozycjach D-Pad służy jako tak zwany z angielska HAT lub po naszemu grzybek. Dzięki niemu rozglądanie się, czy dokładne określanie celu jest dużo łatwiejsze. Muszę przyznać, że na początku trochę trudno

było mi się przestawić na inny sposób sterowania postaciami i pojazdami. Z czasem gra zaczęła mi się coraz bardziej podobać, aż w końcu nie mogłem oderwać się od monitora.

Słowa, które za chwilę przeczytacie, mogą sprawić, że niejeden miłośnik rajdów samochodowych będzie na mnie czyhał w swoim pojeździe nieopodal redakcji, by "przypadkiem" przejechać moją osobę, ale muszę to powiedzieć. Uważam, że granie za pomocą Logitech WingMan Extreme w gry samochodowe jest dużo przyjemniejsze niż ta sama zabawa przy pomocy kierownicy bez ForceFeedbacku. Muszę przyznać, że miło by było zamontować w prawdziwej bryczce coś takiego, choćby na próbę. Również w tym modelu można znaleźć przejściówkę, zmieniającą sposób połączenia pada z komputerem, a także krążek z oprogramowaniem firmowym WingMan Profiler. Dzięki długim przewodom każdy użytkownik, którego sprzęt schowany jest pod biurkiem, będzie mógł bezproblemowo grać w odpowiedniej odległości od monitora.

Podsumowując, obydwie konstrukcje Logitecha są klasą samą dla siebie i tyle. Myślę, że dopóki nikt nie wymyśli czegoś fajniejszego, to technologia Sensor, będzie tym, co mnie zawsze przyciągało do produktów Logitecha. Polecam wszystkim, którzy mają odpowiednią ilość pieniędzy. Po prostu warto. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Logitech Wingman Gamepad

Dane techniczne:
liczba przycisków - 9
sposób podłączenia - game port/USB
dodatkowe technologie - brak

Dostarczył:
Tornado s.c.
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01

Plusy
- duża liczba przycisków
- długi przewód połączeniowy
- przejściówka GamePort/USB

Internet:
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

Minusy
- nie znalazłem

Cena:
99 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

Logitech Wingman Gamepad Extreme

Dane techniczne:
liczba przycisków - 9
sposób podłączenia - game port/USB
dodatkowe technologie - sensor ruchu

Dostarczył:
Tornado s.c.
ul. Kierbedzia 4, 00-957 Warszawa
tel. (0-22) 41-00-56, fax 651-24-01

Plusy
- technologia SENSOR
- duża liczba przycisków
- długi przewód połączeniowy

Internet:
www.tornado.com.pl
www.logitech.com

Minusy
- przewód przeszkadza podczas zabawy w trybie SENSOR

Cena:
198 zł

Abit BE6-II

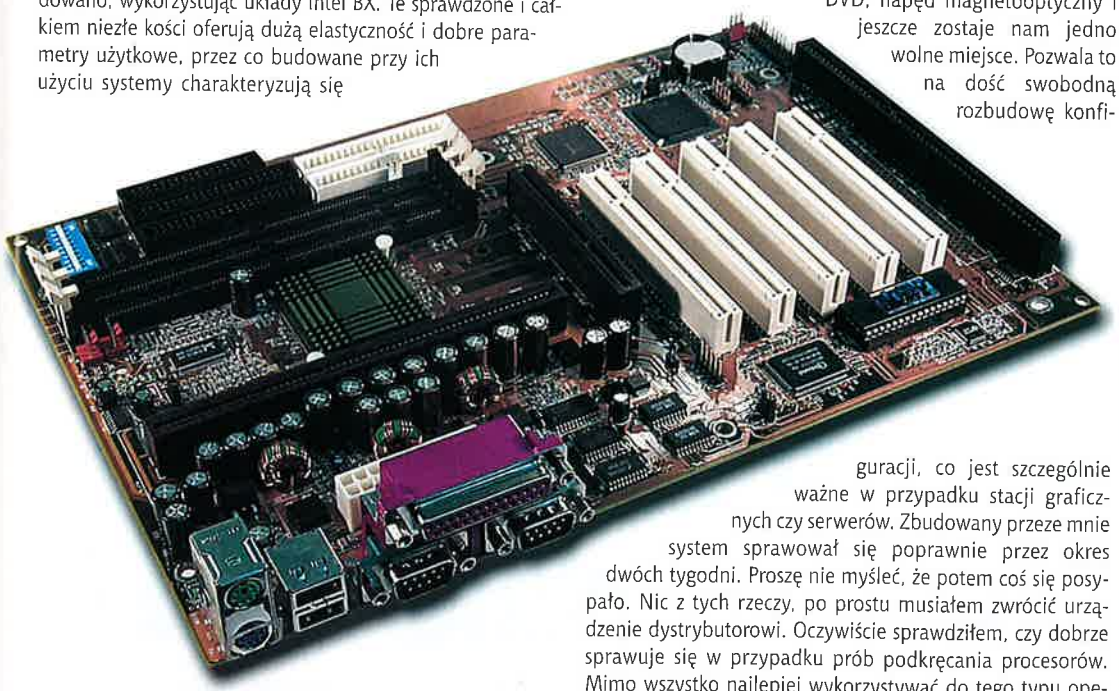
Poprawianie doskonałości

Praktycznie co miesiąc mamy przyjemność zaprezentować ciekawe konstrukcje i nowoczesne rozwiązania, stosowane przy produkcji płyt głównych. Jako że nie zapowiadane nowoczesne chipsety nie pojawiają się na rynku, firmy, projektujące podstawowe elementy zestawów komputerowych, ulepszają swoje najlepsze produkty.

Maciej Lewczuk

Jeden z tajwańskich potentatów w dziedzinie sprzedaży płyt głównych, firma Abit, swego czasu zaprezentowała konstrukcję nazwaną BE6. Od momentu pojawienia się na rynku zagroziła ona doskonałej pozycji, jaką wypracowały sobie płyty BH6 i BX6, które docenili użytkownicy na całym świecie. Po takim sukcesie, inżynierowie Abita postanowili odświeżyć wizerunek jednego z flagowych produktów. Kilka nowoczesnych i wielce ciekawych pomysłów znalazło odzwierciedlenie w urządzeniu, które dane mi było testować.

Tak jak większość płyt głównych, także i ten egzemplarz zbudowano, wykorzystując układy Intel BX. Te sprawdzone i całkiem niezłe kości oferują dużą elastyczność i dobre parametry użytkowe, przez co budowane przy ich użyciu systemy charakteryzują się



dużą niezawodnością oraz dość sporymi możliwościami rozbudowy. Całość wykonano w najpopularniejszym obecnie formacie ATX. Zamontowano port AGP, pięć złącz PCI oraz tylko jedno ISA, które można wykorzystać do montażu kart, bez obaw o blokowanie miejsc na tak zwane śledzie dla urządzeń instalowanych w 32bitowych portach PCI. Pamięć RAM możemy zainstalować w trzech bankach, z których każdy jest w stanie obsłużyć do 256MB montowanych w modułach SDRAM. Charakterystyczną cechą dla konstrukcji Abita, przeznaczonych dla poważniejszych systemów, jest zamontowany dodatkowy kontroler IDE, który oferuje obsługę urządzeń wymagających protokołu UDMA 66. Ciekawostką są zamontowane dwa złącza SMBus, dzięki którym możliwe jest sprawowanie kontroli nad kilkoma urządzeniami, starającymi się jednocześnie o dostęp do danych w trybie Master. Oczywiście nie można pominąć kolejnej modyfikacji sprawiającej, że system SoftMenu III jest jednym z lepszych systemów kontroli parametrów systemu. Tym razem nowością jest możliwość wyboru częstotliwości FSB od 66MHz aż do... 200MHz ze skokiem co 1MHz. Dzięki temu teoretycznie płyta jest w stanie obsłużyć procesory taktowane zegarem 1600MHz. Jest to zawrotna wartość, zważywszy na niedawne premiery układów pracujących z prędkością 850MHz. Dodatkowo zamontowano na powierzchni płyty panel, zawierający przełączniki typu DIP, dzięki którym można ustalić częstotliwość taktowania procesora. Jest to rozwiązanie, które firma Abit stosuje już w większości swoich nowych konstrukcji. Nie jest to bynajmniej zły pomysł, gdyż ustawienie parametrów poprzez przełączniki uniemożliwia użytkownikowi dowolne ingerowanie w konfigurację sprzętu, czyli wszelkiego typu eksperymenty z przetaktowywaniem procesora. Firmy budujące swoje zestawy wokół płyty tego typu nie muszą obawiać się o stabilną pracę systemów, ani o żywotność układów. Nie mogę pominąć faktu, że wyprowadzenia portów zgodne jest ze standardem PC99, czyli że każde złącze oznaczono odpowiednimi kolorami, jakie zostały im przydzielone. Jest to rozwiązanie stosowane przez większość producentów. Dzięki dodatkowemu kontrolerowi IDE, o którym wspominałem wcześniej, płyta potrafi obsłużyć aż osiem urządzeń, na przykład cztery twarde dyski, napęd CD-ROM, DVD, napęd magnetooptyczny i jeszcze zostaje nam jedno wolne miejsce. Pozwala to na dość swobodną rozbudowę konfiguracji, co jest szczególnie ważne w przypadku stacji graficznych czy serwerów. Zbudowany przeze mnie system sprawował się poprawnie przez okres dwóch tygodni. Proszę nie myśleć, że potem coś się posypało. Nic z tych rzeczy, po prostu musiałem zwrócić urządzenie dystrybutorowi. Oczywiście sprawdziłem, czy dobrze sprawuje się w przypadku prób podkręcania procesorów. Mimo wszystko najlepiej wykorzystywać do tego typu operacji tryb programowego ustalania parametrów (z poziomu BIOSu), gdyż przy jakichkolwiek problemach płyta sama powróci do ustawień standardowych.

Abit BE6-II jest odświeżoną wersją jednej z przebojowych konstrukcji firmy Abit. Myślę, że można ją polecić wszystkim tym użytkownikom, którzy mają zamiar w najbliższym czasie zmienić płytę główną w swoim komputerze lub składają nowy zestaw przeznaczony na silną stację roboczą lub serwer. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Abit BE6-II

Dane techniczne:
chipset: Intel BX
złącza AGP/PCI/ISA: 1/5/1
magistrala FSB: 66 - 200 MHz
mnożnik: do 8x

Dostarczył:
BIOS
02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 867-51-38, fax 662-10-77

Plusy
- zegar do 200 MHz
- Soft Menu III

Internet:
www.bios.com.pl
www.abit.com.tw

Minusy
- nie zauważyłem

Cena:
680 zł

Nowości sprzętowe

boru mocy notebooki z zainstalowanymi produktami Transmeta będą zdolne do pracy przez kilkadziesiąt godzin bez przerwy. A co powiecie na uaktualnianie procesorów... programowo! Jak dla mnie to już czyste SF. Jeśli nie "dotknę", to nie uwierzę, byłaby to r-e-w-e-l-a-c-j-a. Pierwsze procesory będą taktowane zegarem 400MHz (technologia 0,22 mikrona), a następne 500 i 700MHz (0,18 mikrona). Produkowane będą w fabrykach IBM.

www.transmeta.com

****

ABIT zaanonsował pojawienie się nowej płyty głównej o symbolu VA6. Będzie to konstrukcja powstała w wyniku połączenia dotychczasowych technologii stosowanych przez tajwańskiego producenta oraz układy logiczne, produkowane przez VIA. Chipsetem, jaki zostanie wykorzystany przy projektowaniu płyty, ma być Apollo PRO 133 (VT82C693Aoraz VT82C686A). Urządzenie będzie bezproblemowo obsługiwać magistralę 133MHz. Na jej powierzchni zamontowane zostaną dwa złącza 16-bitowe ISA, pięć 32-bitowych PCI, jedno AGP, cztery porty USB, kontroler IDE obsługujący tryb UDMA 66 oraz trzy miejsca służące do obsadzenia w nich pamięci typu DIMM. Zaimplementowana zostanie także obsługa dźwięków zgodna ze standardem AC97 Digital Audio. Standardowa już dla ABITa obsługa poprzez SoftMenu również zostanie zainstalowana w BIOSie VA6. Monitorowanie pracy poszczególnych podzespołów, zamontowanych na płycie głównej, ma zapobiec ewentualnym awariom systemu, a jeśli takowe się zdarzą ma ostrzec użytkownika o wszelkich usterkach czy możliwościach uszkodzenia sprzętu.

www.abit.com.tw

****

Niedawno przedstawialiśmy moduł, nakładany na procesor AMD Athlon, a który umożliwiał przetaktowywanie go bez potrzeby ingerencji w strukturę układu. Tym razem chodzi o podobną konstrukcję firmy Ninja Micro. Jest to chyba najmniejsza konstrukcja tego typu, jaką dane mi było oglądać. Wymiary tego układu są niewiele większe od połowy karty kredytowej, a zamontowane przełączniki typu DIP gwarantują niezawodność połączeń. Projektanci twierdzą, że ich testowy pięćsetmegahertzowy Athlon został dzięki FreeSpeed Pro podkręcony do wartości 800MHz i działał stabilnie ze standardowym zestawem chłodzącym. Cenę modułu ustalono na sześćdziesiąt pięć dolarów.

www.ninjamicro.co.uk

****

AMD w porozumieniu z firmami VIA Technologies oraz Samsung przygotowuje się do prezentacji nowego zestawu układów sterujących logiką płyt głównych, przeznaczonych do obsługi procesorów Athlon. Występujące pod kodową nazwą Super Bypas kości, mają zastąpić jedyny do tej pory istniejący chipset zwany Irongate. Nowy układ zapewni obsługę magistrali AGP 4x oraz tworzenie systemów wykorzystujących wiele procesorów. Dzięki

Nowości sprzętowe

takim możliwościom AMD pragnie zwiększyć grono użytkowników procesorów Athlon o klientów wymagających od stacji roboczych czy serwerów dużych mocy obliczeniowych.

www.amd.com

****

Firma Apple nawiązała współpracę z przedsiębiorstwem Palm Computing w celu stworzenia nowego, przenośnego komputera, sygnowanego znakiem jabłka. W najbliższym czasie powinny one trafić do sklepów, gdyż niedawno pierwsza partia tych urządzeń opuściła hale produkcyjne.

www.apple.com

****

Nowy aparat cyfrowy firmy Casio jest wyposażony w element konwertujący obraz na impulsy elektryczne, składające się z zawrotnej ilości elementów światłoczułych, wynoszących 3 340 000 punktów. Ciekawostką godną podkreślenia jest fakt zamontowania we wnętrzu trzystuczterdziestomegabajtowego dysku twardego, wyprodukowanego przez IBM. Dzięki tak dużej pojemności, możliwe jest wykonanie i zapamiętanie wielu (do 256) zdjęć kompresowanych do plików JPG, a także krótkich filmów. Maksymalna rozdzielczość obrazów wynosi 2048 na 1536 punktów. Dodatkowym atutem urządzenia jest możliwość zapisu danych na standardowych dla tego typu aparatów kartach Compact Flash. Cena oscyluje w granicach tysiąca dolarów. QV-3000EX jest urządzeniem, którym warto się zainteresować, gdyż zastosowane w nim rozwiązania techniczne na pewno znajdą odzwierciedlenie w konstrukcjach innych firm.

www.casio.com

****

Casio zaprezentowało dwa nowe urządzenia, które spodobają się na pewno większości czytelników. Były już radia, telefony komórkowe i telewizory montowane w... zegarku, ale tego jeszcze chyba nie było. Chodzi o dwa modele czasomierzy noszące nazwy WMP-1V Wrist Audio Player oraz WQV-1. Pierwszy z prezentowanych zegarków oprócz standardowych funkcji posiada także wbudowaną kartę Multi Media Card, jest w stanie zmieścić do pół godziny muzyki wysokiej jakości. Specjalne akumulatory litowo-jonowe zapewniają nieprzerwaną pracę urządzenia przez cztery godziny. Dane w postaci plików MP3 przesyłane są z komputera klasy PC poprzez złącze USB. Jak więc słuchać takiego "bzyczka"? Przyłożyć go

Samsung DVD -Master 8E SD-608

Szybkość bez blokady

Coraz częściej kupujemy napędy DVD, a firmy komputerowe uwzględniają je w oferowanych przez siebie zestawach komputerowych. Większość użytkowników korzysta z nich jako napędów odtwarzających dane i muzykę z płyt CD-ROM oraz do oglądania filmów, których dostępność jest coraz lepsza, nawet na polskim rynku.

techNICK

Ciekawą propozycją jest urządzenie zaprezentowane nie-dawno przez firmę Samsung. Jest to model SD-608, charakteryzujący się ośmiokrotną prędkością odczytu płyt DVD i trzydziestodwukrotną krążków CD-ROM. Czas potrzebny od stanu spoczynku do pełnej gotowości, mieszczący się w granicach trzech sekund, pozwala na poprawną i bezproblemową pracę. Także korekcja błędów podczas transferu danych z płyt CD-ROM jest dość dobra, co umożliwia korzystanie z dość porysowanych nośników. Krótki czas dostępu do konkretnego miejsca na krążku, wynoszący średnio 110 ms, pozwala między innymi na komfortowy wybór scen w filmach.

Napęd zachowywał się nadzwyczaj cicho, nawet gdy uruchamiałem na nim nośniki, powodujące duże szumy podczas korzystania z innych napędów. Jedynym mankamentem jest transfer danych, zmierzony przy odczycie płyt dwuwarstwowych i jednowarstwowych, którego poziom odbiegał od podawanego przez producenta. Mile zaskoczony byłem natomiast szybkością tak zwanego "ripowania" danych z płyt CD-ROM Audio do plików WAV na dysk twardy, którego poziom utrzymywał się powyżej 13x. Ważną opcją dla przeciętnego, polskiego użytkownika, który nie za bardzo interesuje się prawami autorskimi jest to, że producent nie zabezpieczył urządzenia tak zwaną sprzętową blokadą regionu.

Samsung DVD-Master 8E SD-608 jest dość ciekawą alternatywą napędu CD-ROM i jednocześnie dobrym i tanim zamiennikiem odtwarzacza VHS, gdyż jakość filmów, dostępnych na krążkach DVD, nie ma sobie równych. □

Samsung DVD-Master 8E SD-608

INFO · INFO · INFO · INFO

Dane techniczne:
interfejs: ATAPI/E-IDE
odczyt DVD/CD-ROM: 8x/32x
średni czas dostępu: 112 ms
tryb pracy: PIO-4

Plusy
- dobra korekcja błędów przy odczycie CD-ROM
- brak sprzętowej blokady regionu

Minusy
- transfer przy odczycie DVD niższy od podanego przez producenta

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.samsung.com

Cena:
510 zł

Iomega Zip250 USB
Iomega Zip250 ATAPI

Wielkopojemne dyskietki

Większości użytkowników pojęcie dyskietka kojarzy się zapewne z małym, cienkim, najczęściej czarnym nośnikiem danych, na którym zapisujemy je, by zanieść do pracy, szkoły czy domu. Ich pojemność zazwyczaj wynosi 1,44MB choć zdarzają się jeszcze napędy o pojemności 1,2MB i wielkości nośnika 5,25 cala.

Mike-L

W wielu krajach popularną alternatywą tego rodzaju napędów stały się urządzenia LS120 oraz napędy ZIP. Oferują one znacznie większą, nawet do dziesięciu razy, pojemność od popularnych dyskietek, przy tylko czterokrotnym wzroście ceny nośnika. Dodatkowym atutem tego typu urządzeń jest znacznie większa odporność na uszkodzenia mechaniczne, co nie jest bez znaczenia w przypadku przenoszenia danych pomiędzy komputerami. Jestem pewien, że wiele osób doświadczyło tego typu sytuacji, gdy na przykład dyskietka po upadku ze stołu nie dawała się odczytać lub przy transferze danych pojawiały się błędy.

Firma Iomega zaprezentowała jakiś czas temu napędy ZIP, które nie zdobyły takiej popularności, jak zwykłe stacje dyskietek, lecz mimo wszystko bardzo wiele osób doceniło ich zalety. Pojemność dyskietek ZIP, wynosząca 100MB, niestety zaczęła ostatnio być zbyt mała, dlatego inżynierowie Iomegi postanowili przeprojektować urządzenie, by sprostać oczekiwaniom klientów. Tak powstały nowe napędy ZIP250, które bez problemu odczytują i zapisują dane na starych nośnikach, ale dodatkowo są w stanie obsłużyć dyskietki o pojemności 250MB. To już całkiem przyzwoita pojemność, która może z powodzeniem konkurować z płytkami CD-RW. Ktoś zapewne pomyśli, że mi odbiło, przecież na płytkach wielokrotnego zapisu mieści się prawie dwa i pół raza więcej danych niż na ZIPie. Zgadzam się z tym, ale jeśli weźmiemy pod uwagę bezpieczeństwo danych na płytce to... Właśnie, niewielka rysa, która powstaje nawet w sytuacji, gdy położymy płytkę wrażliwą stroną na biurku i przez przypadek przyciśniemy książką czy też ręką może nie dać się już odczytać i co wtedy?
Do redakcji CD-Action trafiły dwa urządzenia Iomegi, różniące się wyglądem i sposobami łączenia ich z naszymi blaszakami.

Pierwszym urządzeniem jest Iomega ZIP250 USB. Jest to napęd, który możemy połączyć z każdym komputerem, wyposażonym w port USB i posiadającym zainstalowany system operacyjny, obsługujący tego typu złącze. Po zainstalowaniu sterowników oraz oprogramowania, ZIP250 USB widoczny jest w systemie jako napęd dysków wymiennych. Działa po prostu jako dodatkowa stacja dyskietek. Oczywiście zgodnie ze specyfikacją USB, możliwe jest przyłączanie i odłączanie urządzenia w czasie pracy komputera, czyli "na żywca". Niestety moc prądu dostarczana poprzez złącze nie jest wystarczająca do prawidłowej pracy produktu Iomegi, dlatego w komplecie jest odpowiedni zasilacz. Ciekawym rozwiązaniem jest także możliwość podłączenia urządzenia do komputerów przenośnych, takich jak laptopy i notebooki, wyposażonych w złącze PC Card (PCMCIA). Dzięki tej dodatkowej przejściówce, każdy jest w stanie korzystać z napędu i to bez konieczności podłączania zewnętrznego zasilacza. Tego typu urządzenie może zainteresować ludzi pracujących często w takich miejscach, jak pociąg, samolot czy też statek morski. Dodatkowym atutem Iomega ZIP250 USB są niewielkie wymiary, estetycznie zaprojektowana obudowa oraz specjalna podstawka z tworzywa sztucznego, dzięki której napęd nie musi leżeć i zajmować dużo miejsca. Otwór awaryjnego wyjmowania dyskietek znajduje się w... przycisku, którym wyjmujemy nośniki, gdy na przykład zabraknie zasilania.

Drugie z urządzeń - Iomega Zip250 ATAPI - jest napędem montowanym we wnętrzu obudowy komputera. Spełnia on trochę inną rolę w stosunku do poprzednika, gdyż niemożliwe jest przenoszenie go od jednego stanowiska pracy do drugiego. Funkcją, której

nie mógł zaoferować model USB, jest na przykład możliwość startu systemu operacyjnego, znajdującego się na dyskietce. Biosy nowych płyt głównych umożliwiają tego typu operacje. Jest to dość ciekawy pomysł, gdyż na dwustu pięćdziesięciu megabajtach jesteśmy w stanie zmieścić, oprócz plików systemowych, także dodatkowe narzędzia i dane potrzebne do ratowania systemu, który odmówił współpracy, a nawet sam system operacyjny. W ten sposób możliwe jest stworzenie awaryjnej kopii Windows, gotowej do pracy zaraz po włożeniu nośnika do ZIPa.

Dodatkowo do napędu dołączono specjalne szyny z plastikową zaślepką, dzięki której możemy zamontować urządzenie nie tylko w miejscu przewidzianym do przykręcenia urządzeń 3,5," ale także 5,25". Przydaje się to w wypadku, kiedy w plastikowej maskownicy, montowanej w przedniej części obudowy, projektanci przewidzieli tylko jedno miejsce na napęd 3,5", które najczęściej zajmuje stacja dyskietek 1,44MB. Producent nie zapomniał nawet o takich "drobiazgach", jak przewód łączący ZIPa z kontrolerem IDE, rozgałęźniku zasilania, śrubkach, czy nawet zworce konfiguracyjnej.

Po skończonym montażu i instalacji sterowników i oprogramowania, napęd gotowy jest do pracy. Oprogramowanie, dostarczane wraz z napędami, bogate jest w opcje służące do pełnego wykorzystania możliwości, jakie oferują urządzenia Iomegi. Wśród opcji znajdziemy takie pozycje, jak 1-Step Backup/Restore, dzięki któremu w prosty sposób zarchiwizujemy dane znajdujące się na dysku twardym na dyskietkach ZIP. Jedynie pliki używane przez system operacyjny w chwili wykonywania tej operacji nie zostaną zachowane. Jeśli przyjdzie potrzeba odtworzenia danych na dysku twardym, wystarczy dwa razy kliknąć na ikonę 1-Step Restore. Opcja RecordIt umożliwia zapisanie na dyskietkach ścieżek zawierających muzykę. Dzięki temu jesteśmy w stanie odtworzyć ją wszędzie tam, gdzie dostępne są napędy ZIP. Dodatkowo dano nam możliwość zapisywania dźwięku z mikrofonu podłączonego do komputera. W ten sposób urządzenie zamienia się w dyktafon. Wybierając Copy Machine, jesteśmy w stanie skopiować dyskietki ZIP oraz dane pomiędzy napędami. Iomega Tools jest kolekcją przydatnych narzędzi, oferujących między innymi funkcje formatowania dyskietek, zabezpieczania ich przed zapisem czy skasowaniem oraz kilka innych.

Podczas testów żadne z dwóch dostępnych urządzeń Iomegi nie sprawiało jakichkolwiek kłopotów. Dane zapisywane były poprawnie, a odczytywanie nie nastręczało problemów. Sprawdzenie poprawności działania wszystkich dostępnych funkcji i opcji zajęło trochę czasu, ale zaowocowało poznaniem dogłębnie arsenału możliwości użytkowania napędów ZIP250. Ze względu na większą przepustowość łącza E-IDE/ATAPI w stosunku do USB, w teście prędkości zapisu 240MB danych na czystym nośniku zwyciężył napęd wewnętrzny, który osiągnął wynik o około 25% lepszy od wersji USB.

Obydwa napędy Iomegi są świetnymi urządzeniami, wywiązującymi się w stu procentach ze stawianych przed nimi zadań. Dzięki możliwości wyboru pomiędzy modelem ATAPI oraz przenośnym USB, praktycznie każdy użytkownik potrzebujący przenoszenia dużej ilości danych, na których bezpieczeństwu szczególnie mu zależy, powinien zastanowić się nad zakupem jednego z tych napędów. □

INFO • INFO • INFO • INFO

Iomega Zip250 USB

Dane techniczne:
- interfejs: USB
- pojemność: 100/250MB
- możliwość podłączenia poprzez przejściówkę do portu PC Card

Plusy
- "mobilność" urządzenia
- niewielkie rozmiary
- estetyka wykonania

Minusy
- nie da się go podłączyć do starszych komputerów

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.iomega.com

Cena:
940 zł (napęd), 200 zł (adapter PC Card)

INFO • INFO • INFO • INFO

Iomega Zip250 ATAPI

Dane techniczne:
- interfejs: ATAPI/E-IDE
- pojemność: 100/250MB

Plusy
- przejściówka umożliwiająca montaż w miejscach na napędy 3,5" oraz 5,25"
- duża szybkość zapisu

Minusy
- znacznie głośniejsza praca w porównaniu do modelu USB

Dostarczył:
Cadena Systems
ul. Poznańska 15
62-020 Swarzędz-Jasin
tel. (0-61) 817 30 22
fax (0-61) 817 30 50

Internet:
www.cadena.com.pl
www.iomega.com

Cena:
810 zł

Nowości sprzętowe

do ucha? Otóż nie, firma dołączyła komplet stereofonicznych słuchawek dousznych, dzięki którym będzie można rozkoszować się dźwiękami generowanymi przez zegarek. Kolejna konstrukcja także zawiera wbudowany... aparat fotograficzny. Wyposażony w ciekłokrystaliczny, monochromatyczny wyświetlacz o rozdzielczości 120 na 120 punktów, przedstawia obraz w szesnastu odcieniach szarości. Producent zapewnia o możliwości podłączenia także standardowego monitora. Dzięki karcie pamięci, której pojemność wynosi 1MB możemy zmagazynować do stu zdjęć niskiej jakości. Oczywistą sprawą jest możliwość komunikacji zegarka-aparatu z komputerem, która tym razem odbywa się za pomocą promieni podczerwonych.

www.casio.com

****

Creative Technology przedstawił niedawno nowe urządzenie, będące kolejną wersją odtwarzacza plików MP3. Nomad Jukebox, bo tak się ma nazywać konstrukcja autorów kart Muzycznych SoundBlaster, ma zostać wyposażony w miniaturowy dysk twardy o pojemności 6GB, na którym będzie można przechowywać do stu godzin muzyki zapisanej w najpopularniejszym formacie, czyli plikach MP3. Wyposażone w dwa wyjścia urządzenie zdolne będzie generować dźwięk za pomocą aż czterech głośników, czyli czeka nas uczta dla uszu, ponieważ otrzymamy namiastkę trybu Surround. Dzięki nowoczesnemu układowi DSP, możliwe będzie nadawanie odtwarzanym utworom rozmaitych efektów dźwiękowych.

www.soundblaster.com

****

Pretec Electronics zaprezentował prawdziwy kombajn multimedialny, gdyż urządzenie nazwane DC-530 spełnia między innymi takie funkcje, jak kamera internetowa, cyfrowy aparat fotograficzny oraz... odtwarzacz plików MP3 i cyfrowy dyktafon. Z pecetem łączymy je za pomocą przewodu zakończonego wtyczką USB. Maksymalna rozdzielczość obrazów zapamiętywanych przez DC-530 wynosi 640 na 480 punktów. Dodatkowo urządzenie wyposażono w wyświetlacz ciekłokrystaliczny oraz lampę błyskową. Jako nośnika danych użyto coraz popularniejszych dysków twardych MicroDrive, produkowanych przez koncern IBM. Pojemność takiego dysku wynosi 320 MB. Jest to wielkość wystarczająca do zmagazynowania kilku tysięcy zdjęć i kilkudziesięciu plików MP3. Cena, którą zaproponował producent, to 99 dolarów, przy czym nośniki trzeba dokupić osobno.

www.pretec.com

Nowości sprzętowe

APC (American Power Conversion), firma znana z produkcji wysokiej klasy urządzeń zabezpieczających komputery przed spadkiem lub wyłączeniem zasilania, otrzymała prawo do sygnowania swoich produktów logo Red Hat Ready. Oznacza to, że popularne UPSy zostały przetestowane pod względem poprawności działania z systemem operacyjnym Linux, dystrybuowanym przez Red Hat. Oprogramowanie potrzebne do obsługi urządzeń APC można pobrać ze strony producenta.

www.apcc.com

***

Znamy już wiele przystawek produkowanych z przeznaczeniem do rozszerzania możliwości GameBoy'a, firmy Nintendo. Były już specjalne szkła powiększające, kamery i drukarki. Nadszedł czas na moduł pozwalający odtwarzać pliki MP3. Standardowo cartridge wyposażono w szesnaście megabajtową pamięć, którą można opcjonalnie zwiększyć do trzydziestu dwóch megabajtów. Przystawkę nazwano SongBoy. Autorem tej konstrukcji jest Destiny Media Technologies.

***

Do oferty poznańskiej Cadeny Systems został wprowadzony nowy, 21" calowy monitor firmy Samsung, model SyncMaster 1100p+. Urządzenie to, zgodne z PC i Macintoshem, potrafi wyświetlać obrazy do rozdzielczości 1800 x 1440 pikseli (przy 75 Hz) i charakteryzuje się bardzo małą plamką obrazu - tylko 0,25 mm. Zakresy częstotliwości, obsługiwane przez 1100p+ to 30-115 kHz (pozioma) i 50-160 Hz (pionowa). Nowy produkt Samsunga jest idealnym narzędziem dla profesjonalistów: dzięki wielowarstwowemu pokryciu ekranu kineskopu, zredukowano do minimum odbicia światła, co pozytywnie wpływa też na poprawne odwzorowanie kolorów. 1100p+ jako jeden z niewielu modeli na rynku umożliwia zmianę tempetarury kolorów co 100 K w zakresie 9300-5000K. Produkt jest zgodny z normą TCO 99, komunikuje się z użytkownikiem za pośrednictwem 9-językowego menu OSD, posiada trzyletnią gwarancję a jego sugerowana cena detaliczna to 4400 zł + VAT.

www.cadena.com.pl

***

Shuttle, firma produkująca głównie płyty główne ogłosiła swoje plany na produkcję tego typu urządzeń w bieżącym roku. Model AV21 wykorzystywał będzie układy VIA Apollo Pro133A i obsługiwał procesory instalowane w złączu Socket370. Płyty AE15 oraz AE20 zbudowane zostaną na bazie kości Solano. Pojawią się także modele AV30 i AV31, wykorzystujące nowe generacje chipsetów. Oczywiście w planach nie może zabraknąć konstrukcji obsługujących procesory Athlon.

www.shuttle.com.tw

Thrustmaster Formula PRO i Formula Sprint

Szutry... tory... to jest jazda...

Kontrolery gier to temat rzeka. Myślę, że zawsze da się wymyślić coś nowego lub odświeżyć stare pomysły. Normą będą urządzenia drogie, wyposażone w rozliczne udogodnienia oraz wynalazki, ale także należy spodziewać się konstrukcji, które, choć uboższe w nowoczesne rozwiązania, pozwolą mniej zamożnym użytkownikom cieszyć się z zabawy, jakiej można doświadczyć, grając w gry komputerowe.

techNICK

Jednym z konstruktorów kontrolerów gier jest firma Thrustmaster. Jest to producent, który nie zapomina o żadnym segmencie komputerowych akcesoriów służących do grania. Tym razem miałem możliwość pograć w ulubione pozycje, korzystając z kierownic, które zaprojektowano z myślą o "kierowcach", którzy preferują jazdę po szosach, szutrach i lodzie oraz użytkownikach rozmiłowanych we wszelkiego rodzaju wyścigach formuły pierwszej lub CART.

Pierwsza z testowanych kierownic nosi nazwę Thrustmaster Formula PRO. Wygląd, umieszczenie manetki sekwencyjnej zmiany biegów oraz kształt pedałów sugerują jej zastosowanie w symulacjach typu Nascar, Colin McRae lub TOCA. Po wypakowaniu jej z pudła trochę się zdziwiłem, gdyż koło jest dość małe, za to pedały dość duże i o dużym skoku. Podłączyłem i zabrałem się do instalacji sterowników. W tym momencie spotkała mnie przykra niespodzianka, gdyż program instalacyjny poinformował o tym, że nie jest w stanie skonfigurować oprogramowania i muszę zrobić to ręcznie. Niestety, na płytce nie znalazłem żadnych plików, które mógłbym wgrać. Zaryzykowałem wybranie jednego ze standardowych, znajdujących się na liście referencyjnej Windows'98SE i... sukces, działa! No, to rozpoczęło się katowanie kierownicy Formula PRO. Duża czułość zaowocowała dobrym prowadzeniem pojazdów, a solidna manetka zmiany biegów, umieszczona na stalowym trzpieniu działała tak, jak się tego spodziewałem. Pedały są duże i ustawione pod dobrym kątem. Ich skok jest także wystarczający do poprawnego dozowania gazu i precyzyjnego hamowania. Koło kierownicy zostało pokryte dość miękką gumą, co powoduje, że dłonie nie pocą się jedynie graczom ekstremalnym, czyli tym, którzy grają w specjalnych rękawiczkach.

Druga kierownica, czyli Thrustmaster Formula Sprint przeznaczona jest raczej dla lubujących się w symulacjach jazdy bolidami Formuły. Niewielkie pedały o małym skoku nie są bynajmniej złe, gdyż w samochodach takich, jak Ferrari F1 są podobne i kierowcy nie narzekają. Koło kierownicy pokryto tym razem tworzywem sztucznym o chropowatej powierzchni. Po kilkudziesięciu minutach zabawy zacząłem nerwowo szukać rękawiczek do jazdy na rowerze, gdyż spocone dłonie ślizgały się i nie byłem w stanie kierować pojazdem precyzyjnie. Kąt obrotu nie jest duży, a na dodatek opór, jaki stawia to urządzenie jest tak na oko ponad dwa razy większy niż w poprzednim modelu. Problemy, jakie wyniknęły podczas procesu instalacji sterowników i oprogramowania, były identyczne, jak w przypadku modelu Formula PRO. Pomimo tych niesprzyjających okoliczności, udało mi się skonfigurować także i ten kontroler. Podczas zabawy... khm... testów kierownica sprawowała się nadzwyczaj poprawnie, z wyjątkiem pocenia się dłoni na plastikowym kole. Muszę przyznać, że pomimo mojego przedwczesnego pesymistycznego nastawienia grało się całkiem przyjemnie. Ruchy kierownicy były dokładnie odwzorowane na ekranie, samochód sunął jak po sznurku. No nie całkiem, gdyż po zabawie w Colin McRae miałem problemy na przestawienie się z powrotem na jazdę bolidami nie wyposażonymi w hamulec ręczny :).

Przełączniki umieszczone po stronie kółka działały dość precyzyjnie i dzięki temu zmiana biegów mogła odbywać się bez odrywania rąk. Dość ciekawie, aczkolwiek niezbyt szczęśliwie w przypadku modelu Formula PRO, rozwiązano problem mocowania kontrolerów do biurka. Operacji tej dokonuje się poprzez przykręcenie plastikowymi, długimi śrubami specjalnych krzywek, które zakończono gumowymi nasadkami, które umieszcza się po spodniej stronie blatu biurka. Od góry zamocowano obrotowe nakrętki, które po dokręceniu opuszcza się, by dodatkowo docisnąć całość konstrukcji do blatu. System sprawował się na piątkę, gdyż w końcu nie słyszałem zgrzytów i trzeszczenia plastikowych zacisków. Niestety projektanci trochę mnie rozczarowali, gdyż manetka zmiany biegów we wspomnianym wcześniej modelu kierownicy zamontowana została tuż przed takim zaciskiem i dość często, chcąc zredukować bieg, zahaczałem o zacisk.

Kierownice Thrustmastera, pomimo kilku drobnych błędów konstrukcyjnych, są urządzeniami solidnymi i dość precyzyjnie wykonanymi. Przyznam, że miło będę wspominał testy tych kontrolerów. □

Thrustmaster Formula PRO

Plusy
- świetnie zaprojektowane pedały
- precyzja działania

Minusy
- problemy z instalacją sterowników pod Win'98SE
- umiejscowienie zacisków tuż za manetką zmiany biegów
- guma na kole kierownicy

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00,
fax (0-71)324 05 29

Internet:
www.ab.pl
www.thrustmaster.com

Cena:
240 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

Thrustmaster Formula Sprint

- cztery przyciski na kole kierownicy
- precyzja działania

Minusy
- mały kąt, o jaki możemy obrócić koło kierownicy
- mimo wszystko zbyt małe pedały

Dostarczył:
AB S.A.
ul. Kościerzyńska 32, Wrocław
tel. (0-71) 324 05 00,
fax (0-71)324 05 29

Internet:
www.ab.pl
www.thrustmaster.com

Cena:
315 zł

INFO • INFO • INFO • INFO

Equinox MVGA-NVTNT2AL

Dynamit i telewizja

W jednym z wakacyjnych numerów CD Action mieliście okazję przeczytać krótkie recenzje kilku kart graficznych, zawierających procesory nVidia Riva TNT 2. Między innymi w porównaniu znalazło się urządzenie firmy Equinox, które parametrami dorównywało praktycznie droższym konstrukcjom. Aktualnie na rynku znajduje się kolejna wersja tej karty, wyposażona dodatkowo w złącze TV OUT.

Mike-L

Equinox MVGA-NVTNT2AL

INFO • INFO • INFO

Dane techniczne:
procesor: nVidia TNT 2
magistrala: AGP 2x
pamięć: 32MB SDRAM
wyjścia TV: Tak Composite/S-VHS
(układ Chrontel 7005)

Plusy
- wyjście TV
- niezła wydajność

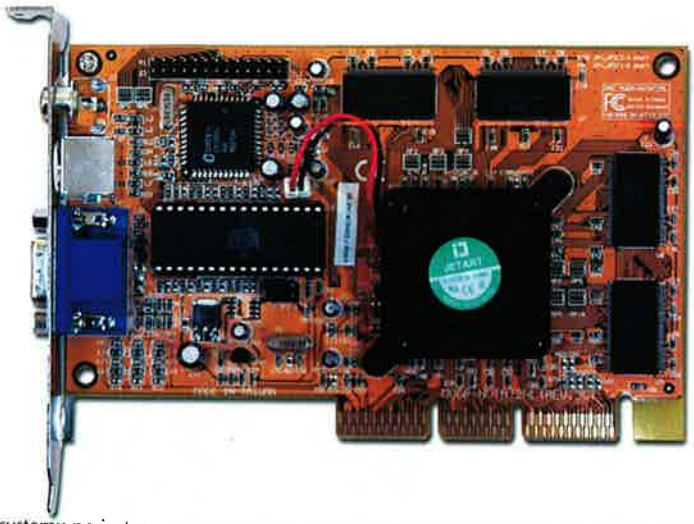
Minusy
- niska jakość obrazu
- problemy z oryginalnymi sterownikami

Dostarczył:
BIOS
02-495 Warszawa, ul. Jagiełły 3
tel. (0-22) 867-51-38, fax 662-10-77

Internet:
www.bios.com.pl

Cena:
650 zł

Firma Equinox jest na polskim rynku znana przede wszystkim z dość dobrych tunerów telewizyjnych i tańszych niż konkurencyjne kart graficznych. 128-bitowy układ TNT2 zapewnia urządzeniu dużą wydajność podczas tworzenia grafiki 3D oraz 2D. Wbudowane 32MB pamięci SDRAM pozwoli korzystać z gier bez obaw o to, że w pewnym momencie zabraknie miejsca na generowanie tekstur w wysokich rozdzielczościach. Nie zapomniano także o miłośnikach dużych ekranów, ponieważ obok złącza do którego podpinamy przewód sygnałowy od monitora, znajduje się miejsce służące do podłączenia karty graficznej do telewizora lub magnetowidu z pomocą przewodu CHINCH.



Krążek ze sterownikami zawiera oprogramowanie i sterowniki referencyjne dla całej rodziny kart Equinoxa. Dodatkowe zakładki, pojawiające się w zaawansowanych opcjach systemu po instalacji oprogramowania do karty, pozwalają na dodatkowe ustawienia dla trybów pracy OpenGL, DirectX oraz korekcję kolorów.

Zainstalowana kość TNT 2 posiada zintegrowany układ RAMDAC, taktowny zegarem 250MHz. Nie jest to wartość zachwycająca, szczególnie że w konkurencyjnych konstrukcjach najczęściej spotykamy procesory taktowane 300MHz. Nie wpływa to znacząco na wydajność karty w zastosowaniach 3D i 2D, lecz niestety ma znaczenie w kwestii jakości wyświetlanego obrazu. Najlepiej jest to widoczne podczas edycji tekstu w programie WordPad, gdzie czarne czcionki wyświetlane są na białym tle i wokół nich widoczna jest tak zwana poświata, a przy kreśleniu linii w programach jest widoczny cień. Kolory również nie są odzwierciedlane najlepiej nawet po korekcji programowej. Podczas testów nie stwierdziłem jakichś poważniejszych wad konstrukcji Equinoxa, lecz przestrzegam potencjalnych overclockerów przed zbytnim przetaktowywaniem procesora karty. Zamontowano na niej dwumilimetrowej grubości radiatorek i wentylator, które mogą nie poradzić sobie z odprowadzeniem nadmiaru ciepła, wydzielanego przez podkręconą kość.

Karta Equinoxa jest dość dobrą alternatywą dla droższych konstrukcji konkurencji. Dodatkowe złącza Composite i S-VHS rekompensują słabszą jakość obrazu i kolorów, w wyniku czego można ją polecić mniej wymagającym użytkownikom. □

Wyniki

Kategoria	Jednostka	Equinox TNT 2 TV	MSI MS-8802 TNT 2	Elsa Erazor III PRO TNT 2 PRO	Asus V-3800 TNT 2	VIEWTOP Titan Pro Savage 4	Voodoo 3 3500 TV Voodoo 3
GL Quake							
640x480	fps	117,80	113,00	99,80	114,60	54,30	116,10
800x600	fps	85,30	88,70	90,00	89,60	36,60	80,30
1024x768	fps	56,70	59,20	54,70	57,90	22,90	53,40
Quake II							
640x480	fps	93,40	71,10	67,80	55,40	53,20	76,10
800x600	fps	74,80	70,20	62,30	54,90	39,60	76,00
1024x768	fps	53,30	55,50	49,90	46,00	26,50	73,00
1600x1200	fps	x	x	25,60	22,50	10,70	39,20
Quake III Arena							
Fastest	fps	57,90	x	x	x	x	x
Normal	fps	50,90	x	x	x	x	x
High Quality	fps	38,10	x	x	x	x	x
1280x1024 HQ	fps	15,50	x	x	x	x	x
Turok							
D3D 640x480	fps	67,80	79,70	105,30	86,40	63,20	94,80
D3D 800x600	fps	65,80	66,80	102,30	83,80	48,10	91,70
OGL 640x480	fps	x	x	x	x	X	138,7glide
Turok 2							
640x480	fps	48,30	41,90	41,60	36,90	37,30	47,80
800x600	fps	46,60	41,80	41,30	36,70	32,30	44,70
1024x768	fps	44,60	39,30	42,20	35,10	24,70	43,90
Incoming 16 bit							
640x480	fps	55,24	56,00	80,68	70,16	52,15	73,25
800x600	fps	54,11	49,01	82,51	69,84	32,73	75,10
1024x768	fps	56,18	56,46	83,58	92,80	28,13	74,68
Incoming 32 bit							
640x480	fps	54,97	54,33	81,08	67,96	39,29	x
800x600	fps	53,30	46,38	78,53	64,10	29,46	x
1024x768	fps	40,46	37,00	61,27	40,93	19,66	x
3D Mark 99 Max							
800x600x16	3DMarks	4663,00	3081,00	2939,00	2715,00	2713,00	2972,00
Final Reality							
3D	R Marks	4,54	4,23	4,15	4,31	x	x
2D	R Marks	5,19	3,46	2,74	3,59	x	x
Overall	R Marks	4,70	3,83	3,39	3,83	3,01	4,03

Nowości sprzętowe

Firma Seagate Technology, podkreślając swoją pozycję czołowego dostawcy pamięci taśmowych standardu Travan i DDS (Digital Data Storage) do ochrony danych stacji roboczych i serwerów, poinformowała, że w grudniu 1999 roku sprzedała dziesięciomilionowy napęd pamięci taśmowej.

"Ten znaczący moment stanowi odzwierciedlenie niezawodności i wydajności napędów taśmowych Seagate," powiedział Kevin Perry, dyrektor wykonawczy do spraw marketingu i rozwoju działalności działu Seagate Removable Storage Solutions. "Wraz z przesuwaniem się rynku w kierunku modelu opartego na serwerach średniej klasy i serwerach przedsiębiorstw, wymagających pamięci o większych wydajnościach i większych pojemnościach, spodziewamy się dalszych sukcesów wszystkich produktów z naszej oferty, szczególnie zaś napędu Seagate Viper 200, pierwszego napędu taśmowego firmy, wykorzystującego format Ultrium technologii LTO. Wszystkie produkty taśmowe firmy Seagate, w tym rozległa linia produktów Travan i DDS, oparte są na otwartych formatach, które cieszą się powszechnym uznaniem na rynku. Naszym zamiarem jest utrzymanie pozycji dostawcy systemów archiwizacji danych, najczęściej wybieranego przez użytkowników, wymagających niezawodnej i wysokowydajnej ochrony danych."

"Stanowiące standardy przemysłowe otwarte formaty sprawdziły się jako przynoszące sukces na rynku," powiedziała Fara Yale, główny analityk działu Computer Storage Service w Gartner Group Dataquest. "Travan staje się coraz powszechniej akceptowanym standardem formatu taśm dla stacji roboczych i małych serwerów PC, a DDS może się poszczycić imponującą liczbą blisko 6 milionów napędów zainstalowanych na całym świecie. W przyszłości pozycja lidera rynku pamięci taśmowych zarezerwowana jest dla firm, które będą potrafiły dostarczać niezawodne, wysokowydajne i pojemne napędy pamięci taśmowych dla szybko rozwijającego się rynku serwerów średniej klasy i serwerów przedsiębiorstw."

Napędy taśmowe Seagate: Travan, DDS i LTO

Przy ponad dziesięciu milionach używanych obecnie napędów taśmowych Seagate, firma jest liderem w dziedzinie systemów archiwizacyjnych. Seagate produkuje szeroki asortyment produktów mogących spełnić wymagania praktycznie wszystkich platform od silnych stacji roboczych do serwerów średniej klasy. By spełnić wymagania małych serwerów i stacji roboczych NT produkowana jest seria Seagate Hornet Travan o pojemnościach do 20 GB. Napędy Scorpion DAT oraz układy automatycznego ładowania kaset o pojemnościach do 240 GB doskonale nadają się dla szerokiego zakresu platform, obejmującego duże serwery PC i stacje robocze UNIX. Firma oferuje również zestawy TapeStor Travan i TapeStor DAT, zawierające oprogramowanie, nośniki i inne akcesoria.

Seagate, wraz ze sprzymierzonymi dostawcami technologii, firmami Hewlett-Packard i IBM, stworzył technologię Linear Tape-Open (LTO) - nową, mocną, skalowalną, otwartą architekturę pamięci taśmowych, która zaspokoi rosnące zapotrzebowania - od serwerów średniej klasy do serwerów przedsiębiorstw - pozwalając na zapisanie do 200 GB na jednej taśmie.

www.seagate.com

sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD-ACTION • sprzed@ż wysyłkowa • klub CD

www.klubcda.pl • e-mail: klubcda@silvershark.com.pl

CD-ACTION

24 GODZINY NA DOBĘ

DZWOŃ

0801 600 200

koszt połączenia - 33 gr. brutto
za każdą rozpoczętą minutę rozmowy

7 DNI W TYGODNIU

Klub CDA

sprzed@ż wysyłkowa

KARTA KLUBOWICZA

Regulamin klubu CDA na CD i na stronie www

Klub CD-Action, co kryje się pod tą nazwą? Odpowiedź jest bardzo prosta. Klub zrzesza prenumeratorów pisma CD-Action (pkt.1 regulaminu), a jego zadaniem jest udostępnianie różnego rodzaju produktów w możliwie niskich cenach. Oferta zaprezentowana w tym numerze to tylko dobry początek. Będziemy ją poszerzać i zmieniać, zgodnie z zainteresowaniami klubowiczów. Już dziś można zamawiać wybrane produkty. Jak to zrobić? Otóż dzwoniąc pod nasz numer infolinii, dowiesz się, jak najszybciej i zarazem najtaniej otrzymać upragniony towar, ponieważ forma dostawy uzgadniana jest indywidualnie z każdym klientem!!! Łatwo, tanio i z dostawą do domu.

Ewentualne pytania proszę wysyłać na adres poczty elektronicznej: klubcda@silvershark.com.pl
Oczywiście z naszej oferty mogą skorzystać również osoby nie zrzeszone w klubie, nie mogą one jednak skorzystać z udogodnień przewidzianych dla klubowiczów.

Unas znajdziesz wszystko!

Dla klubowiczów 5 % rabatu

Zestawy komputerowe

KOMPUTERY SOHO

SOHO P III 450
PIII 450, płyta 100MHz, 64 MB SDRAM, HDD 6,4 GB, k. grafiki SVGA AGP, 8MB, CD-ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, obudowa ATX, W'98, UNIHELP Basic

SOHO Celeron 466
C 466 , MS 6178, 32 SDRAM, HDD 4,3GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CD ROMx40, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHELP, MATX

KOMPUTERY OPTITECH

Bestseller 400 DOS
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3 GB, k. graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, IBM DOS 2000, obudowa ATX

Bestseller Celeron 400
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,GB, k.graficzna z dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, UNIHELP Basic, obudowa ATX, Kurs Interakcyjny

Bestseller Celeron 400
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, k. graficzna z Word+monitor, dynamicznym przydziałem pamięci do 8MB, dźwięk 16bit , CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa ATX, Word '2000, Kurs Interakcyjny, monitor 15"

Bestseller PLUS
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, CD ROM 40x, modem, 400+modem+monitor, klawiatura, grafika 4MB AGP ATI lub S3, dźwięk 16bit, mysz, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT, monitor 15"

Bestseller PLUS Celeron
C400, płyta 100 MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, k. graficzna 4MB, dźwięk, 400+Word 16bit, CD ROM 40x, klawiatura, mysz, podkładka, W'98, Unihelp Basic, obudowa BAT, Word '2000, Kurs Interakcyjny

Bestseller Plus 400+modem
C400, płyta 100MHz, 32MB SDRAM, HDD 4,3GB, CD ROM 40x, grafika 4MB, dźwięk 16bit, klawiatura, mysz, modem, W'98, Unihelp Basic, Kurs Interakcyjny, obudowa BAT

KOMPUTERY YOUNG

Young Celeron 433 + Word
C433, płyta MS 6178 , 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98 , Word'2000

Young Celeron 433 DVD
C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP.

Young 433 + modem + monitor
C433, płyta MS 6178, 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, CD-ROM 40x, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, modem wew. 56k, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP, monitor 15"

Young TNT PIII 450
PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB,HDD6,4GB,CD 40x, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHELP, Obudowa MATX

Young TNT PIII 450 DVD FM
PIII450, płyta 100 MHz ZX, 32MB SDRAM, dźwięk na płycie SB PCI 64, grafika RIVA TNT II 16MB,HDD6,4GB,DVD, modem, mysz Microsoft, klawiatura, W'98, UNIHELP, Obudowa MATX

Young Junior
PIII 450, płyta 100 MHz ZX, 32 MB SDRAM, grafika 8 MB, k.dźw. zgodna z SB 64 PCI, HDD 6,4 GB, CD-ROMx40, klawiatura , mysz Microsoft, podkładka, W'98, obudowa MATX, UNIHELP, monitor 15"

Young Celeron 500
C500, płyta MS 6178 , 32MB SDRAM, HDD 6,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, CDROM 40x, klawiatura, mysz Microsoft, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98

Young Celeron 500 DVD FM
C500, płyta MS 6178, 64MB SDRAM, HDD 8,4GB, karta graficzna i810 3D z dynamicznym przydziałem pamięci do 11MB, dźwięk na płycie, DVD, klawiatura, mysz Microsoft, modem 56k, podkładka, obudowa MATX, UNIHELP, W'98 , film DVD

Zamawiam prenumeratę miesięcznika CD-ACTION ®

od miesiąca ..... Maj ..... /2000

☐ trzy numery 42,00zł
☐ sześć numerów 78,00zł
☐ dwanaście numerów 144,00zł
☐ numery archiwalne .....
☐ Kod produktu .....

PIN Karty Klubu CDA .....

Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

podpis zamawiającego .....

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczęć firmowa

imię i nazwisko (czytelnie) .....

W związku z wejściem w życie z dniem 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym

NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH, a wyłącznie **FAKTURY VAT**.

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

CD-ACTION

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla banku

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

Pokwitowanie dla poczty

zł .....gr .....

słownie złotych ..... groszy jak wyżej

wpłacający .....

Dokładny adres .....

PIN .....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł .....

podpis przyjmującego .....

---

www.klubcda.pl • klubcda@silvershark.com.pl

Gry

Dla klubowiczów 5 % raba

GTA 2

KOD: ZSG018

Kompletna oferta gier
Artakcyjne ceny
Dzwoń!

0801 600 200

Programy

ENGLISH IN ACTION Pop Stars

KOD: STO09

Programy językowe,
graficzne i inne.

0801 600 200

Produkty firmowe CD-Action

KOD: CP-001

KOD: CD-007

Gadżety firmowe CD-Action
pytaj o pełną ofertę.

0801 600 200

Chcesz więcej?! Zadzwoń 0801 600 200
Sprawdź cennik na CD
lub zajrzyj na stronę www.klubcda.pl

Oferta tylko dla klubowiczów!

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Grand Touring

KOD: CG001

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Western Front

KOD: CG002

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Big Race USA

KOD: CG003

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Apache vs. Havoc

KOD: CG004

Magazyn CoolGames z pełną wersją gry Shogo: Mobile Armor Division

KOD: CG005

Klub CD-Action:

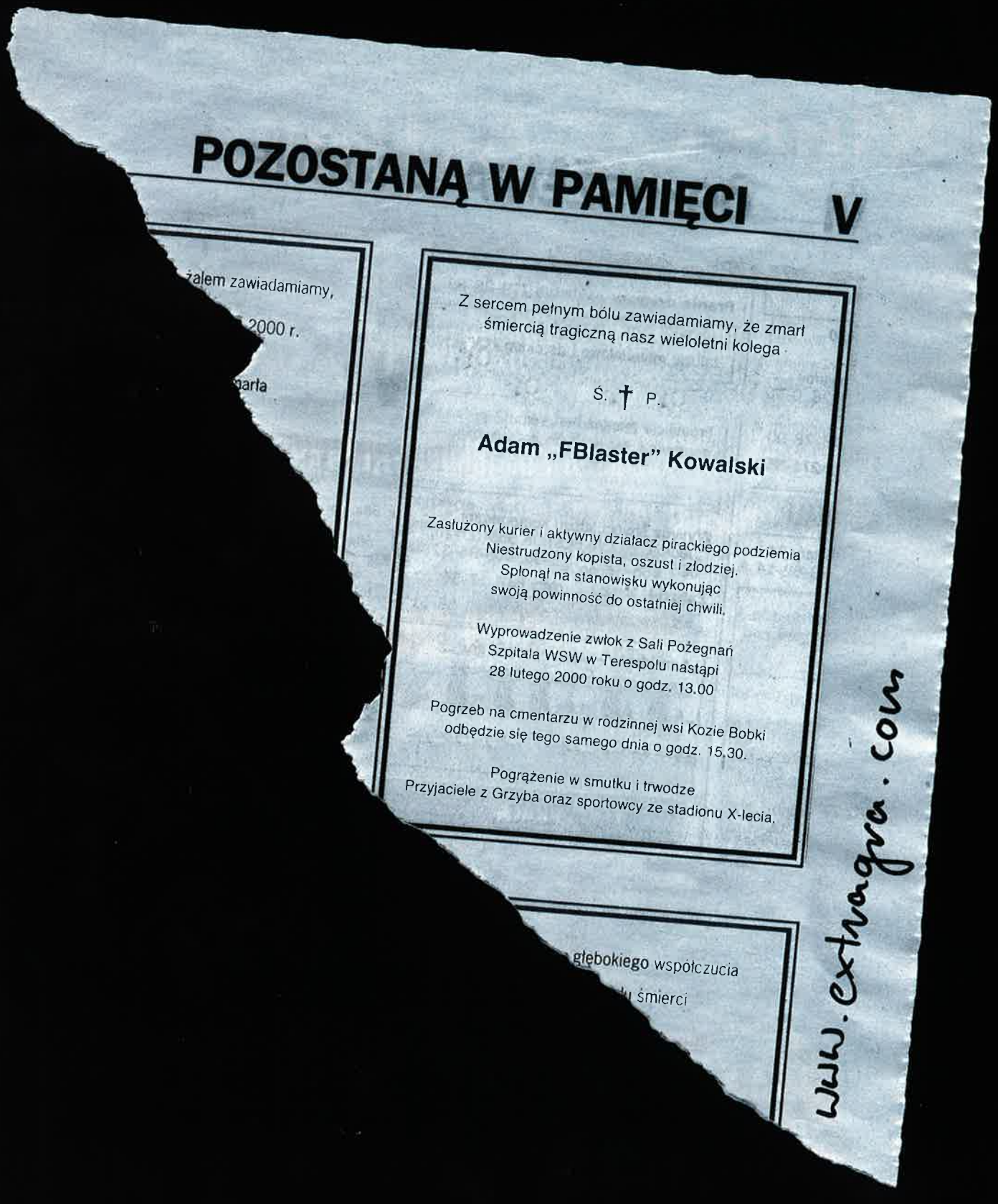
ostry dyżur pogotowia dla graczy

gry, programy, komputery na telefon - najtańsza oferta

aktualne cenniki zawsze na stronie

www.klubcda.com.pl/ www.klubcda.pl

i na CD w czasopiomie CD-Action



POZOSTANĄ W PAMIĘCI V

żalem zawiadamiamy,

2000 r.

arła

Z sercem pełnym bólu zawiadamiamy, że zmarł
śmiercią tragiczną nasz wieloletni kolega

Ś. † P.

Adam „FBlaster" Kowalski

Zasłużony kurier i aktywny działacz pirackiego podziemia
Niestrudzony kopista, oszust i złodziej.
Spłonął na stanowisku wykonując
swoją powinność do ostatniej chwili.

Wyprowadzenie zwłok z Sali Pożegnań
Szpitala WSW w Terespolu nastąpi
28 lutego 2000 roku o godz. 13.00

Pogrzeb na cmentarzu w rodzinnej wsi Kozie Bobki
odbędzie się tego samego dnia o godz. 15.30.

Pogrążenie w smutku i trwodze
Przyjaciele z Grzyba oraz sportowcy ze stadionu X-lecia.

głębokiego współczucia

śmierci

www.extragra.com

Pirat nie żyje.
Nie był już potrzebny...

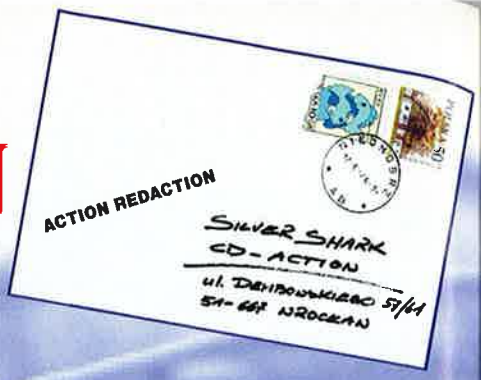
Oryginały tańsze niż piraty !

Niemożliwe... a jednak ! Rozpoczyna się rewolucja. której nic nie zatrzyma. Za miesiąc zajrzyj na czarne strony - dowiesz się wszystkiego. Wyłania się symbol nadchodzącej rewolucji. Zapamiętaj go !

extra jakość

extra cena

LISTY, czyli ACTION REDACTION



Hi! Dziś nawet nie ma miejsca na jakiś porządny wstęp! Zatem krótko: zapraszamy do lektury i na nasz IRCowy kanał (#cdaction, piątek 14-16; zawsze jest tam wtedy ktoś z redakcji), (no chyba, że nie ma - dop. Jedi). Przypominamy też o istnieniu FAQ (Najczęstsze Pytania i Odpowiedzi dot. CDA) na CD. A za miesiąc odlot na całego...

Myśl miesiąca: Głupcom należałoby wymyślić trudniejszy sposób rozmnażania się.

Mania...

Ostatnio miałem taką przygodę: Leżę sobie w łóżeczku, pod ciepłą kołderką i oglądam świeżutkiego CD-ACTION-ka. Nagle natknąłem się na artykuł o Outsiderze i Litestepie. Przestudiowałem go trzy razy. Po czym zgasiłem światło (była to godzina 1:24). Próbowałem zasnąć przez godzinę. O 2:30 wstałem, odpaliłem machinę i wlazłem do świata informacji, gdzie ściągnąłem sobie Outsidera99. Teraz mam zaj Windowsa. Gdy pisze ten list, ściąga mi się Litestep. Trzymajcie kciuki żebym miał jeszcze Windowsa. Jaki z tego morał: jeśli chcesz zasnąć, nie czytaj przed snem Cd-Action.***

Sivy

Swoją drogą: nam też w młodości zdarzało się w takiej sytuacji oglądać różne gazety [ehemmm... Rzeczpospolita... Bajtek... Młody Technik... Miś... Świerszczyk...] i też nie mogliśmy potem spać.

Kumpel i laleczki

Chciałem napisać coś jeszcze o moim byłym kumplu. Kiedy sobie z nim chodziłem (bez skojarzeń), to powiedziałem mu o demku gry XX. On się zdziwił i powiedział tak: "Co? demo zajmuje 200 mb? Ja mam pełną piracką wersję i zajmuje 220 mb! Przeklinam CDA!". Jaki koleś, nie?

Owszem :). No, ale są ludzie i taborety. (Tudzież bieżnikowane gumowe kurczaki - dop. Jedi:).

Dajcie na płyty (najlepiej w bonusie) Kissa i dollsy do niego, co jakiś czas. Dla niedoinformowanej części redakcji - zapytać się Jediego. Na pewno wie o co mi chodzi ;).

Nie, nie będziesz rozbierał tych nastoletnich laleczek! :) (A właśnie, że będę! - dop. Jedi). Nie TY - tylko ON! Wiem, że masz na to wyłączność... (Smuggler).

PS Jeszcze jedno pytanko: Dlaczego tak szybko się rozwijacie?

Łukasz Szwonder z Wołczyna

Bierzemy sterydy? (JOKE!). A serio: bo nam zależy i nie popadamy w samouwielbienie, a ponadto finansuje nas eskimoska mafia i separatyści, dążący do odłączenia Półwyspu Skandynawskiego od Europy.

Wojny & CD

Witam. Piszę, bo mam już dosyć wojen miedzy pismami o grach komputerowych i ich czytelnikami. Cały czas, od kiedy pożyczam CDA, żeby sobie poczytać Action Redaction (...) słychać o nieformalnej wojnie miedzy CDA a XXX. Czytelnicy porównują te czasopisma ze sobą, wy to robicie chwaląc się, że jesteście lepsi.

Nigdy nie piszemy, że jesteśmy w czymkolwiek lepsi od XXX, od XXY. Co najwyżej, że np. mamy większy nakład od XXX (albo inne rzeczy, które można OBIEKTYWNIE zweryfikować). Nie plotkujemy też o konkurencji na łamach (ostatnio bardzo modne zajęcie). Co do wojen - każde pismo walczy o czytelnika...

Ale, panowie, porównajcie sobie samo czasopismo bez kompaktów, pełnych wersji gier itp.

Weź np. Larę Weller. Odejmij jej biust, nogi, urodę i wszystko to, czym przykuwa męską uwagę. A potem porównaj z przeciętną dziewczyną z ulicy. Kto wtedy wygra? Nie uważasz, że takie metody porównań są bez sensu?

Zdobywacie popularność dzięki płytom, ale jestem ciekaw, ilu macie czytelników, którzy kupują CDA dla gazety, a nie dla płyt.

Skoroś taki ciekawy, to odkup od nas jeden miesięczny nakład, oderwij CDki i sprzedawaj samą gazetę za ile chcesz...

Nie twierdzę, że jesteście do bani, ale naprawdę zastanówcie się, co by było, gdyby CDA było sprzedawane bez CD. (...)

A gdyby ciocia miała wąsy? CDA = pismo + CD. Koniec, kropka. I nie ma co tu nad tym pytaniem "gdybać" ani się zastanawiać. Gdybyśmy nie mieli CD, to pismo wyglądałoby wtedy zupełnie inaczej. Ale mamy. I nie będzie CDA bez CD.

Moim zdaniem porównywanie się z innymi gazetami, i to takimi, które są wydawane bez CD, jest bezsensowne, ponieważ na tym polu i tak wygracie. Lepiej spróbujcie sobie wyobrazić CDA bez CD i wtedy porównujcie do woli.

Tylko po co? Niech może oni sobie dodadzą CD i porównują się z nami. Im będzie o tyle łatwiej to sobie wyobrazić, że kiedyś go\je mieli albo mają :).

Tylko nie mówcie, że i tak jesteście lepsi, bo macie 200 stron, 160 tys. nakładu (w co nie bardzo wierzę).

Rozumiem. Mamy się tak porównywać, żebyśmy przegrali :)). Dobre. W nakład nasz wierzyć nie musisz (to nie obiekt kultu religijnego). Ale w takim razie oskarż tę instytucję, która kontroluje nasz nakład o nierzetelność i kanty. No bo skoro bezczelnie potwierdzają nieprawdę, wprowadzając w błąd czytelników i reklamodawców, to powinni zdrowo beknąć w sądzie. Aha. Ja nie wierzę, że nie jesteś wielbłądem. Udowodnij, że nie jesteś! (Jestem! Przyznaję się! Jestem! Tylko już przestań! O moja biedna głowa! - Jedi).

Co z tego, skoro kasę nabijają wam CDki.

Już obsesja - czy jeszcze zazdrość? Niech sobie inne pisma też takie zrobią i już. Bronimy komuś?

A teraz o czymś innym. Piszecie o wielu wspaniałych programach, których zdobycie polega na ściągnięciu ich z sieci. Fajnie, ale ja mam modem i ściągnięcie czegoś powyżej 1 Mb z zagranicznego serwera przyprawia mnie o mdłości. Także mała prośba: moglibyście umieszczać przynajmniej niektóre z opisywanych programów na kompaktach. (...)

balky

Jaaasne. I znowu zwiększymy przez to nakład i znowu będziesz miał o to pretensje. Zresztą CDki się przecież nie liczą :))). A serio: to już się dzieje od nr 1/2000.

Biedny, mały prowokator...

I znów ktoś, kto chciał za wszelką cenę trafić na łamy CDA, a nie był w stanie napisać nic interesującego, nadesłał nam troszkę bluzgów. Głównie szło o to, że jesteśmy w zmowie z producentami i bezczelnie tępimy piractwo. Nafakał też na czytelników, którzy kupują oryginały (że debile), i na nasze pełne wersje gier (że shity, a kto w to gra, to półmózg). Zaś na koniec pojawiła się tradycyjnie żałosna i ograna próbka podpuchy w stylu "wiem, że za cholerę tego nie wydrukujecie, bo jest w nim sama prawda i możecie się pocałować w d" itd. No i naturalnie nasz "bohater" "zapomniał" się podpisać. Za to pochwalił się, że sprzedaje piraty na giełdzie. (Teraz już rozumiemy jego niechęć do nas i kupujących oryginały - psujemy mu biznes!). W każdym razie, drogi anonimku, ja osobiście wolę codziennie przy świadkach całować niemyty zadek starego osła, niż być tak żałosnym tchórzem jak Ty. Mniejszy obciach. A teraz idź sobie precz z naszych łamów (ludzie, otwórzcie okna, by je wywietrzyć!) i pluj z okna na głowy przechodniom, bo pewnie to jedyne co umiesz i lubisz robić. Pisanie listów do AR zostaw mądrzejszym od Ciebie (czyli w sumie każdemu innemu człowiekowi na tym świecie). Zostaw to ludziom, którzy wiedzą jak się nazywają i nie wstydzą się ani swego nazwiska, ani swych poglądów. Aha: w naszej klasyfikacji na "ćwoka roku" jesteś całkiem wysoko. (To znaczy, że mój gumowy kurczak Barnaba nie wygra??? - zawiedziony Jedi). (Ale za to Ty masz jeszcze szanse :))) - Smuggler).***

Dexter vs Girls

(...) Witajcie Słoneczka!!! Nie chcę owijać w bawełnę, więc powiem krótko: Dexter!!!! Ty mnie oświeciłeś!!! Ja w końcu wiem dlaczego mam takie marne stopnie w szkole!!! Bo zamiast się uczyć, siedzę przed komputerem albo czytam CD-Action! Jak ostatnio przechodziłam Fallouta 2, to pani profesor od chemii zagroziła mi, że jak tak dalej pójdzie, to mnie do następnej klasy nie przepuści (a swoją drogą to kolejna różnica między kobietą i mężczyzną. Jak wy to robicie, że rozumiecie cokolwiek ze ścisłych przedmiotów???). Ale Fallouta skończyłam!

Salome

Jeśli chodzi o nas - to nie rozumiemy czegokolwiek z przedmiotów ścisłych. Co to oznacza - aż boimy się pomyśleć. (Ojej, a ja nieumalowany...). Inna sprawa, że za to z przedmiotów nieścisłych to... też nic nie rozumiemy. Dlatego jesteśmy TU, a nie w szkole :). - Barnaba! Zostaw ten nocnik!

(...) Jestem dziewczyną i mam komputer. Wiele moich koleżanek również. Dexter (...) gdybyś się spytał jakieś dziewczyny czy ma komputer - odpowiedziałaby pewnie "tak". (...) Czy musimy ogłaszać wszem i wobec, że go mamy? My dziewczyny, nie lubimy się chwalić (no, czasami). Po prostu go mamy i tyle. Jest nas dużo (dziewczyn lubiących komputer) - tylko trzeba nas zauważyć. Przecież nie napiszę sobie na czole "jestem dziewczyną i mam komputer"? (...)

Maverick, Kraków

Listów od dziewczyn, w sprawie tego listu (12/99) przyszło dużo więcej... To dobrze! Komputery są nie tylko dla facetów! Co do ostatniego zdania - uważamy, że jedną z tych rzeczy po prostu powinno być od razu widać :). [Ależ z nas Męskie Szowinistyczne i Seksistowskie Świnie :) Oprócz Barnaby oczywiście;], ten to Męski Szowinistyczny i Seksistowski Kurczak.

Gry sportowe... i tchórze

Cześć Geniusze! I na tym koniec pochwał. Dlaczego w nr 12/99 Eld napisał (recenzując NHL 2000), że redakcja uważa gry sportowe za nic nie warte? Czy reszta CDA naprawdę traktuje gry sportowe w ten sposób?! Eld wystawiając NHL 2000 10, miał całkowitą rację.

Eld nie wystawiłby NHL 2000 10/10, gdyby nie kilku innych redaktorów, którzy go poparli. (Sam autor recenzji może tylko REKOMENDOWAĆ grę do oceny 10/10 - a o jej przyznaniu decyduje redakcyjne kolegium). Zatem to chyba jest odpowiedź na zarzut, że nie lubimy gier sportowych. Owszem, są tacy (ja!), którzy po prostu w takowe nie grają... ale żeby zaraz nie lubić?

Aha! Wydrukować ten list! Bo jak nie, to będziecie tchórzami!

Lublin z Polski

Jezu - i to napisała... DZIEWCZYNA!!! (Sądząc z namiarów podanych do wiadomości redakcji). Jak mogłaś!? Twój list był już zakwalifikowany do druku. Gdy przeczy-

tałem ten dopisek, miałem NAPRAWDĘ WIELKĄ chęć cisnąć go do kosza! I powstrzymałem się TYLKO DLATEGO, że chcę przy jego okazji dać Wam najszczersze słowo honoru: odtąd każdy inny list - choćby nie wiem jak ciekawy - w którym będziecie stosować podobne formy "nacisku" (czytaj: szantażyku) będzie DLA SAMEJ ZASADY lądował w koszu. Czy macie tak mało wiary w siebie i swoje teksty, że próbujecie się wspomagać tak szczeniackimi metodami? :(((. A ponadto - prawdę mówiąc - są one g...uzik warte. Jak list nas nie zainteresuje, to choćby nie wiem co będziecie wypisywać, chcąc nas zmusić do jego druku, to i tak nic to nie pomoże... Sorry, ale się trochę wkurzyłem!

Ale pech?

Mam problem (...). Założyłem klub fanów CDA. (...) Mieliśmy własną pieczęć, pomieszczenie i komputer. Zaniosłem tam moje 7 CDA, warte ponad 100 zł. Klub szybko się rozpadł (...), członkini klubu (Julia K. z Piły) pożyczyła sobie moje CDA (...) i tyle je widziałem. Pomóżcie (...).

Zdesperowany z Piły

Mamy wysłać ekspedycję karną (to metoda "po dobroci"), czy wystarczy, by Jedi szeroko się uśmiechnął, odsłaniając sześć szeregów zębów? (To już brutalniejsza forma nacisku). Stary - no co my możemy? Julio, nie bądź żyła - oddaj co pożyczyłaś!!! Niełądnie tak robić ludzi w... (Barnabę??? - Jedi).

Co mi się nie podoba

Trochę mnie wnerwiają wasze pseudodowcipne (czadowe, czy jak to się teraz mówi) odpowiedzi na listy czytelników. Ludzie piszą co im ślina na język przyniesie, ale nie upoważnia was to do "wyśmiewania" ich wypocin, pamiętajcie: czytelnik to rzecz święta. Lepiej nic nie powiedzieć, niż się zbłaźnić, panowie (...).

To czemu mówisz? :)))). Ok, tera bydzie serio(m): nie ma lekko. Jak partnerstwo, to partnerstwo. Skoro czytelnicy piszą co chcą i jak chcą, to muszą się liczyć z tym, że dostaną odpowiedź w tej samej monecie + odsetki. Nie traktujemy siebie jak Poważnych Panów Redaktorów, do których trzeba na kolanach i szacunkiem - ale też nie zamierzamy traktować czytelników jak święte krowy. Prosta ci u nas zasada: wszelkie chwyty dozwolone. Kto się nie boi, wskakuje na ring...

Teraz z innej beczki. TEMAT: PIRACTWO w RP. Nigdy nie uwierzę, że żaden z was nie posiadł nielegalnego softu po wejściu ustawy. Wiem, że musicie pisać, że to nielegalne i karygodne [nie musimy - nikt nam tego nie każe] ***ale lepiej by było nie pisać nic, np. "ręce opadają" nr 11/99. Co to za odpowiedź te www.mafia... (...) W taki sposób to możemy pogadać na żywo, a nie na łamach bądź co bądź dobrego pisma. Zerknijcie na IRCa lub do list dyskusyjnych, a zobaczycie, że pytanie tego chłopca nie było pozbawione sensu. Może po prostu wierzył w was, że możecie mu pomoc, a wy w potworny sposób wyprowadziliście go z błędu. (...) Przypominają mi się odpowiedzi "ludzi" na banalne pytania młodych wchodzących w świat komputerów, ohyda.***

Osobiście strasznie nas jednak wkurza, gdy ktoś (szczególnie zaś, gdy robi to w dobrej wierze!) pyta nas o piracki wersje, warezowe serwery itp. Wyobrażacie sobie sytuację, w której podchodzicie do gliniarza i pytacie "przepraszam, nie wie pan gdzie tu opylają narkotyki i kto ma w okolicy najlepsze kradzione radia samochodowe na sprzedaż - bo ja mam chęć kupić jedno i drugie"? A co do braku wiary w nas... Tu wychodzi mentalność człowieka, który mówi "a ja tam nie wierzę, że są ludzie, którzy nigdy się nie upili na umór" - bo sam pije nałogowo. Każdy ocenia innych swoją miarą... I aha - ten "biedny chłopiec" po naszej odpowiedzi błyskawicznie zmądrzał, czego dowodem był jego kolejny list.

(...) Mam jeszcze jedno pytanie na koniec. W necie jest kupę "lewego" softu, można go ściągać czy nie? Bo ja jako matematyk, fizyk i chemik z zamiłowania widzę to tak: ściągam nielegalny soft (rzecz ujemna) z serwera obwarowanego hasłami, czyli kradnę od pirata (rzecz ujemna), co daje nam dwa minusy prawda?, a dwa minusy dają plus, czyli robię dobrze, tak czy nie?

PiOtRzn (Piotr Z.), Warszawa

W takim razie jeszcze proponujemy sfrejkować linię, by nie płacić za impulsy TEPSIE (kolejny minus na koncie) oraz ukraść ze sklepu duży HDD (by mieć, gdzie mieścić ten ściągany soft). To będzie drugi minus. W efekcie da to kolejny plus. W sumie będą już dwa plusy - a za to, to już się należy medal od władz, bo skoro jeden plus to robienie dobrze (komu???), to dwa czynią z Ciebie dobroczyńcę narodu. Prawda?

Być hakerem...

Chciałbym się na łamach Action Redaction zwrócić do Andrzeja Pietrasia. Mianowicie chodzi mi o jego list, w którym prosi o kurs włamywania się (...). Drogi Andrzeju! Czy ty w ogóle myślisz?! Czytałem niedawno książkę Cliffa Stolla "Kukułcze Jajo". Opisuje ona prawdziwą historię pogoni autora za zachodnioniemieckim hakerem (...). Włamał się do komputera w Lawerence Berkeley Laboratory (...). Z LBL zawędrował do komputerów wojskowych, których tajemnice sprzedawał KGB, zahaczając po drodze o komputery medyczne, kontrolujące wiązki promieniowania, które były kierowane do głów pacjentów w celu zwalczania raka mózgu. Komputer kontrolował nie tylko siłę wiązki, ale i miejsce, do którego generator miał ją wysłać. Centymetr błędu i pacjent widzi już tylko wielkie, czerwone GAME OVER. (...) Robił sobie tam niezłe jaja (ustanowił się superużytkownikiem, mógł robić co chciał). Jemu może wydawało się to śmieszne (...), ale pacjentowi, który zostawił w domu żonę i dwoje dzieci i bezgranicznie zaufał komputerowi chyba nie. I Ty naprawdę chcesz być podobny do niego?! (...) Uzmysłów sobie, jaką odpowiedzialność wzięłoby na swoje barki CDA, gdyby nauczyło Ciebie hackingu! (...) A jak dzięki ich kursowi Ty lub ktoś inny nauczyłby się włamywać choćby do... no właśnie, do komputera medycznego w jakiejś medycznej akademii (...). A jakby ten ktoś był debilem albo czubkiem, i wymazał z karty pacjenta Andrzeja Pietrasia uczulenie na aspirynę, a nieświadomy niczego lekarz właśnie takową by mu zaaplikował? Jak wiesz jak się włamywać do komputerów i pisać wirusy, to się ciesz i siedź cicho, a jak nie wiesz, to zastosuj się tylko do tej drugiej instrukcji.

Maciej Chmielarz

Nic dodać, nic ująć. Na naukę hackingu u nas nie liczcie...

Znowu o piractwie...

W waszym czasopiśmie wiele się pisze na temat piractwa. Mam do was tylko 6 krótkich pytań:

1. Czy wiecie, że w czasach komunizmu piractwo komputerowe i sprzętowe było jedynym sposobem, by Polska nadążała za resztą świata w najnowszych technologiach i komputeryzacji społeczeństwa. Dzięki niemu mamy dzisiaj informatyków w Polsce i to nie byle jakich.

Wiemy. Ale czy wiesz, że komunizm skończył się już dobrych 10 lat temu? Pochwalałbyś DZIŚ partyzantów, wysadzających pociągi do/z Niemiec? :)

2. Czy chłopaka (16 lat i 30 złociszy miesięcznie/ki) stać na oryginalny program taki, jak AUTO CAD lub 3D StudioMax? Dzięki piratom później ktoś taki na pytanie pracodawcy "Umiesz pracować w Cadzie?" nie odpowie: "Nie, bo nie miałem kilkunastu tysięcy złotych, by się tym pobawić". Dzięki takim piratom usługom w Polsce jest i będzie grono dobrych fachowców komputerowych.

Szczególnie bardzo doświadczonych w temacie "jak skopiować grę na CD i ominąć zabezpieczenia"...

3. To pytanie jest następujące: ilu z waszych czytelników kupuje oryginalne gry czy ma oryginalnego Windowsa? Skora chwalicie się nakładem 160 tysięcy, jak przeczytałem z waszej okładki, to dlaczego sprzedaż gier plasuje się w Polsce na poziomie kilkunastu tysięcy sztuk od gry? Czy wasze czasopismo jest dla osób popierających piractwo, a może wyrzucacie 150 tys. gazet?

Swe pytanie i pretensje kieruj do tych, którzy są na bakier z prawem. My nie wymagamy, by przy zakupie CDA mieć świadectwo moralności z prokuratury. Zaś dzięki naszemu gadaniu (m.in.) stopniowo liczba uczciwych wzrasta.

4. W jednym z Action Redaction przeczytałem, że piraci kradną idee, a autor traci na tym wiele kasy. Ustosunkujcie się do wypowiedzi jednego z moich kolegów: "Nie mam kasy na oryginalne gry, więc gdyby nie było piratów nie kupowałbym niczego".

Kupowałby. Tylko rzadziej i mniej. Albo grałby w dema. A ponadto - jak nie ma kasy, to niech zarobi. Brutalne? Owszem. Ale życie jest brutalne. Ja 5 lat zbierałem na (małe) mieszkanie i jeszcze rok z hakiem spłacać będę kredyt bankowy, który musiałem wziąć, bo kasy miałem ciągle za mało. A mogłem przecież zrobić skok na kantor, czy ukraść Merca i opylić komuś... I byłoby po problemie.

5. Czy nie jest tak, że gdyby zamknęli wszystkie giełdy i skonfiskowali dzieciakom z domów nagrywary, to po miesiącu splajtowałoby większość sklepów ze sprzętem, a potem gazety komputerowe (oprócz tych fachowych)?

Brednia do piątej potęgi. Pisaliśmy parę razy czemu tak myślimy. Poszukaj choćby w jednym z ostatnich AR. Zresztą, gdyby miało to faktycznie uzdrowić tę branżę, to byłby to niezły interes.

6. Czy uważacie, że jak kogoś nie stać na oryginalne gry/programy, to powinien odłożyć komputer na bok i zaprzepaścić swoje szanse na obeznanie się z nowoczesnymi technologiami?

Cichy z Gdyni

Jeśli nie widzisz żadnej innej alternatywy oprócz albo kradnę - albo odkładam komputer, to faktycznie należy go odłożyć i zdrowo popukać się w czoło.

AAAAAAAAAAA!!

Pod tym nic nie sugerującym tytułem [;)] kryje się bardzo poważny list. Mam zamiar w nim poruszyć "temat rzekę", czyli piractwo. (...) Piszę, ponieważ niektóre wypowiedzi ludzi (m.in. na łamach AR) na ten temat przyprawiają mnie o mdłości. Kiedy słyszę, że piraci to (cytuję) "współcześni Robin Hoodowie" (koniec cytatu) albo, że to producenci są złodziejami (wg mnie I nagroda za najgłupszy tekst roku, co wy na to?) wydaję okrzyk rozpaczy. Ludzie "zarażeni" piractwem zdają sobie sprawę z tego, co robią. Myślicie, że dlaczego dostajecie tyle listów na ten temat od "zarażonych", a tak mało od "zdrowych? Bo oni tak naprawdę chcą zagłuszyć swoje sumienia. Czują potrzebę zobaczenia na łamach, że uczciwi to są pacany, jełopy itd., a oni robią dobrze. Piractwa nienawidzę. Jest to jedna z niewielu rzeczy, których nienawidzę. (...) Dlatego teraz instaluję sobie Sun Star Office (z gazety). Dlatego zbieram na Win'98. Dlatego chcę kupić oryginalnego Corela 5. (...) Tak naprawdę, to im to [bycie uczciwym - red.] ***imponuje (ja tak myślę), i w głębi duszy chcą być tacy. Dlatego też muszą się tłumaczyć, bo nie umieją zrezygnować. Denerwuje ich to, że budzicie dawno zapomniany głos sumienia. (...) Jeżeli będziecie ich męczyć swoją postawą, to się zmienią. Tak było z moim kolegą. Przez pół podstawówki kłóciłem się z nim o piractwo. Teraz, choć nie do końca zrezygnował z piractwa, ma już więcej oryginałów niż piratów. Tak więc nawijajcie o piractwie. To pomaga.***

Kornel "Sim Plus" z Poznania

Dzięki za ten list. Podtrzymał nas na duchu.

Anakha - tyyy...

(...)A więc drogi Anakha S.I. (cokolwiek to miałoby znaczyć), jak mogłeś tak po chamsku zbluzgać GTA2???!!! Rozumiem, że można zakochać się w grafice 3D, ale twoje zarzuty co do trybu graficznego, w jakim ukazana jest akcja GTA i GTA2, są bezsensowne!!!! Myślisz "co ten palant gada, przecież tam nie ma 3D nie ma carów jak w NFS i w ogóle jest płasko". Ale ja ci coś powiem. Właśnie przez ten odmienny "rzut" na miasto spowodował, że kupiłem pierwszą i drugą część tej gry. I bynajmniej mi to nie przeszkadza; oooo nie, ja kocham ten tryb. Wreszcie coś innego i tak bardzo wciągającego. Po za tym wybuchy, ludziki, bronie, samochody i inne bajery są według mnie zrobione genialnie i nie potrzebne im są jakieś głupie trzy wymiary. A więc sądzę, że danie tej grze tylko 5 punktów było naprawdę niesprawiedliwe i... nooo... po prostu złe.

[email]

To jeden z BARDZO wielu listów, jakie dostaliśmy w sprawie recenzji GTA 2. Dodamy, że jeden z niewielu, w których autor nie ograniczał się do mniej lub bardziej wprawnego obrażania recenzenta za to, że śmiał nisko ocenić jego ukochaną grę, a starał się polemizować z jego opiniami (jest jeszcze inny na CD w tym numerze, w Bonus1). Ze smutkiem stwierdzamy, że większość z Was rozumie "wolność słowa" jako wolność gadania co się chce - pod warunkiem, że są to opinie zgodne z Waszymi. Anakha nie zamierza nikogo przekonywać do swych racji - i prosi o wzajemność. Napisał co myślał, kto myśli inaczej, też ma rację. Ponadto większość krytyków krytyki :) koncentruje się na rozmaitych duperelkach - a nie

zauważa myśli przewodniej tej recenzji. Proponujemy zatem przeczytać ją raz jeszcze, na zimno, bez emocji - i zobaczyć ZA CO tak naprawdę gra dostała 5/10. Swoją drogą 5/10 nie jest przecież złą oceną... Czy każda gra zaraz musi mieć 8-9-10/10?!

Rozgryziony Smuggler

Cha! cha! Smuggler - rozgryzłem Cię (FE!). Mój kuzyn 5 sekund przed zgonem, który nastąpił 6 sekund po tym jak spojrzał na Twoje zdjęcie (nie pytaj skąd mam) powiedział mi: masz kolczyk w uchu!

Don Kichot z La Manczy

Stary - TO NIE BYŁO UCHO. Teraz wiesz czemu gość umarł - on zobaczył gdzie naprawdę go mam. A na nieprzygotowanych robi to straszne wrażenie.

God-mode :)

(...) Wasze odpowiedzi na listy strasznie irytują; nic bardziej nie wkurza niż odpowiedź "nie wiemy", "zobaczmy". Skoro czytelnicy proszą, to zmieńcie się. Zrozumcie, że czytelnik pisze i marnuje kasę na znaczek nie po to, aby odpowiedź była dwuznaczna.

Yelonek z Suwałk

Na prośbę czytelników zmieniliśmy się - osiągnęliśmy status bogów. Tym samym, stając się wszechmocni i wszechwiedni, będziemy w stanie udzielać konkretnych odpowiedzi na pytania typu: "czy w Quake IV będzie giwera o nazwie Łamidupka?", "czy przyszłe lato będzie deszczowe", "jaka będzie fabuła kolejnych Star Wars" itd. Bo faktycznie, do tej pory udzielaliśmy na takie pytania odpowiedzi mało konkretne - naturalnie tylko i wyłącznie z lenistwa :). Aha: na resztę pytań zawartych w swym liście, odpowiedzi znajdziesz w zamieszczonym na CD FAQ... (a prosimy jak głupi - czytajcie go przed napisaniem listu... :((((. Oj chyba trzaśniemy Cię jakimś małym piorunkiem, cobyś lepiej to zapamiętał... [Brrrom!] ...Ops, sorry, nie myśleliśmy, że będziesz po tym aż tak skwierczał :(.

Earth 21...ile?!

Chciałbym pochwalić Red Akcję, za umieszczenie w 12/99 (43) numerze gierki Earth 2140 (wkradł się wam chochlik - na coverze maga jest 2150, ale pewnie pełno ich tam u was biega, więc ochrzańcie jednego i drugiego, a winny na pewno się znajdzie).

M. Skweres

Hje, hje, hjeee! Na CD - jest Earth 2140, ale w piśmie jest RECENZJA SEQUELA - czyli gry EARTH 2150. Czasem warto nie tylko oglądać obrazki na okładce... :). Fakt, że chochlików ci u nas aż za dużo śmiga po redakcji - no ale tym razem są bez winy.

Trochę krytyki

(...) Teraz trochę krytyki. Czuję się nieco oszukany. Numer grudniowy miał kosztować, tyle że "z 20 zł zostanie jeszcze sporo kasy"; zrozumiałem to, że CDA z 3 CD będzie kosztować 17-18 zł, a tu cena wynosi 18.99 zł! BTW: dlaczego CDA kwietniowe kosztowało 17.99zł (i nie tłumaczyć się wzrostem objętości, bo w numerze listopadowym chwalicie się, że CDA jest coraz większe, a cena ta sama)? Jeżeli chodzi o zawartość CDA jest trochę nieprzemyślana. Przykładem jest solucja do gry Wacki. Po co dawaliście ją na łamach jak była już na cd?

ZOOL from Stalowa Wola

Ależ namieszał. Zacznijmy więc od końca: mimo zamieszczenia solucji na CD w PD ciągle były pytania odnośnie tej gry. Zatem widać niektórzy muszą mieć jednak tekst na papierze, by mogli to dostrzec /przeczytać/ zrozumieć. Co do ceny - nie bądźmy śmieszni. Pytania "czemu CDA drożeje" albo "czemu jest droższe niż było kiedyś" przystoją maksymalnie 10-latkom - i to tym, którzy nadal myślą, że kasa sama się lęgnie w portfelu. 64 dodatkowe kartki kosztują - a to, że w 11/99, mimo wzrostu objętości, była jeszcze stara (obowiązują od ponad roku!) cena, należało traktować TYLKO jako nieco przedwczesny prezent mikołajkowy. Nie wspominając już o inflacji itp., która też ma wpływ na ceny. Co do oszukaństwa - MY nie możemy odpowiadać za to, co TY sobie wyobrazisz... PS Przykro nam, ale speeche do Wormsów dotarły... uwalone :(.

Zatroskana mama

(...) Jestem matką Waszego stałego czytelnika, pochłaniającego CDA "od deski do deski". Nie mam nic przeciwko (...), ale martwi mnie fakt, że od czasu kiedy w domu pojawił się komputer i Wasze pismo, przestały mego syna interesować zwykłe książki (...). Teraz z przerażeniem patrzę, że poza Waszym pismem czyta tylko i wyłącznie obowiązkowe lektury szkolne. (...) Napiszcie o tym parę mocnych słów (...). Może Was posłuchają! Chyba nie chcecie, żeby ich intelekt rozwijał się wyłącznie w oparciu o gry i czasopisma im poświęcone...

Zatroskana Mama

Nie napisała Pani jak długo syn unika książek. Jeśli komputer kupiliście ze 2-3 miesiące temu - to jeszcze można to zrozumieć; urok nowości. Ale jeśli pół roku i więcej... nie jest dobrze. My wbrew pozorom nie będziemy apelować do czytelników na zasadzie "książki są fajne", bo oni odpowiedzą "ale gry są lepsze" i na tym się skończy. Powiemy inaczej: chcecie kiedyś nas zastąpić? Być redaktorem jakiegoś pisma o takiej tematyce (także CDA)? To sprawa jest prosta: trzeba być dobrym z języka polskiego! Nie myślcie sobie, że aby pisać o grach wystarczy tylko umieć przejść Quake na poziomie nightmare z zamkniętymi oczyma. Trzeba jeszcze umieć ładnie przekazać swe wrażenia. (Wielu z tych, co byli naprawdę świetni w różne gierki odeszło z niczym od naszych drzwi tylko dlatego, że nie umieli odpowiednio dobrze przelać na papier swoich wrażeń i opinii). A czytanie książek rozwija słownictwo, poprawia styl, wzbogaca wyobraźnię i ogólnie jest dla mózgu tym, czym benzyna dla silnika. Podsumowując: każda przeczytana książka to krok w kierunku jakiejś redakcji (albo w ogóle w dobrym kierunku). Wybór należy do Was... (Kurka, Smuggie! Przynajmniej raz powiedziałeś coś mądrego! Dam Ci za to ucałować Barnabę! - Jedi:).
[Sam widzisz, że odkąd siedzimy w osobnych pokojach, wychodzi mi to na zdrowie...- Smg].

Czeski film :)

(...) Interesujące jest także to, że gry są w Czechach przeważnie droższe niż u nas (cena Tiberian Sun w Polsce (w przeliczeniu na korony czeskie) 867 Kc - PL, 1599 Kc - CZ). Powodem tego jest prawdopodobnie monopol jednej firmy posiadającej prawa do dystrybucji prawie wszystkich gier w Czechach.

Wiesio

A wy narzekacie na wysokie cen gier w Polsce :))).

Podsumowanie

Jeśli pozwolicie (tylko mi tu nie zabraniać !!!), to Was podsumuję. Zacznę od recenzentów - bez wątpienia na pierwszym miejscu znajdzie się Czarny Iwan (thanks za recenzję Tomb Raider III i Drakan: Order of the Flame). Za to, że (moim zdaniem) znakomicie potrafi połączyć profesjonalną recenzję ze znakomitym humorem. Również recenzje Elda świetnie się czyta. Zrywałem boki ze śmiechu z dopisku Mac Abry przy recenzji dodatkowych misji do Settlers III. Gdy czytałem recenzję gry PaintBrawl Mr Jedi'ego zacząłem się tak trząść ze śmiechu, że sprężyny poszły w łóżku (do dzisiaj kłują mnie w plecy). Przejdźmy do następnej sprawy, a mianowicie do mojego ulubionego działu w CDA. Na 1000% jest nim Action Redaction. Zaraz po tym czytam Na luzie. Później jedzie Zawartość Cover CD. Dopiero po uspokojeniu rozklekotanych myśli kartkuję Recenzje. MEGA, SUPER, HIPER, GIGA pomysłem były działy Poradnik i Kursy!!! Tego mi brakowało!!! Tak trzymać i nie puszczać!!! Następny temat - szata graficzna gazety: co do nowego Spisu treści i Zawartości Cover CD - na początku uważałem, że jest do chrzanu, ale się przyzwyczaiłem i twierdzę, że jest OK. W ogóle szata graficzna całego CD-Action cały czas zmienia się (i to na lepsze). (...) Prośba - nie przerywajcie Zawartości Cover CD żadnymi reklamami. Gdyż w moim przypadku wygląda to tak - rozgorączkowany, trzęsącymi się rękami przewracam kartki w poszukiwaniu ciekawych dem. Nagle natrafiam na stronę z reklamami. Ze złością przewracam kartkę, z trudem powstrzymując się od jej wyrwania. Możecie je przełożyć chociażby do Recenzji - tych nie czytam już z tak dużym entuzjazmem.

Załatwione! Reklam w zawartości Cover CD już nie ma i na 99% więcej być nie powinno. Nas też to troszkę drażniło, więc z chęcią spełniliśmy Twój postulat.

(...) Prosiłbym Was również przy opisywaniu pełnej wersji gry w Zawartości Cover CD, żebyście podawali chociaż minimalną klawiszologię, zamiast opisu tego w jaki sposób dana gra powstała lub o co w niej biega. Np. przy Earthsiege 2 nie napisaliście nic o sterowaniu. Nie chodzi mi tu o tak dużą instrukcję jak w Action Plus, lecz chociaż o minimum umożliwiające granie.

Paweł "Żaba" from Opole

W miarę możliwości - nie ma sprawy.

Tolerancja

Część chamy (...). Moja ulubiona gazetka zawiodła mnie na maxa (...). W nr 11/99 byliście bardzo nietolerancyjni. Na str. 115 napisaliście po chamsku "filmy sf to nie tylko Matrix i Star Wars" (...), co to znaczy "nie tylko"?! Poniżacie te wspaniałe dzieła! Ludzie! Opamiętajcie się, jeśli Wam coś w tych listach nie pasi, to zostawcie to dla siebie!

Zalecamy zimny kompres na czoło i 200 głębokich oddechów. Po pierwsze w 1000% podtrzymujemy to, co napisaliśmy: Matrix i Star Wars to nie są jedyne filmy sf, jakie nakręcono i które warto obejrzeć. Co w tym stwierdzeniu jest obraźliwego dla ww. tytułów...? Rozumiemy też, że Twoim zdaniem tolerancja to jest wtedy, gdy - jeśli ktoś ma inne zdanie niż Ty - bierze mordę w kubeł i nic nie gada? Hmmm... znałem paru skinów, którzy jednak byli nieco bardziej tolerancyjni. A w ogóle to troszkę już nas nużą te listy od ludzi, którzy obrażają się nawet na stwierdzenie "dzień dobry" (Bo dyskryminujemy noc, bo wcale nie był dobry, bo jeszcze jest noc, a nie dzień itp., itd.).

W tym też numerze wydrukowaliście listy, na które nie odpowiedzieliście. Zapomniało się dzieciom?

Wydawało się nam, że niektórzy z czytelników CDA są na tyle domyślni, iż widzą, że pewne listy po prostu nie wymagają naszych komentarzy. Sorry za nadmierną wiarę w ludzką inteligencję...

(...) Najlepiej wszystkim grom dajcie po 10/10. W każdym numerze takie oceny?!

Czepiał się BABOK

A czemu nie? Zarzucasz nam brak tolerancji... no to będziemy tak tolerancyjni, że każdą grę uznamy za ideał. Pasuje?

Propozycje i uwagi

Panowie, czemu do tej pory jest tak mało stron WWW, na waszych płytach? (...) I czemu nie dajecie własnej strony na wasze płyty?

Strony WWW offline często mają po kilkadziesiąt Mb. Jeśli chcecie je na CD - to kosztem sporej ilości dem. Proste...

Mp3 tragedia, co to jest??? Na co wy liczycie: dwa skiny i plugin - to ma być kącik?! Zamiast ściągnąć masę skinów, jeszcze więcej pluginów, to wy taką chałę odprawiacie.

Autor z chęcią wrzuciłby i 20x więcej - gdybyśmy mu pozwolili. Kąciki MP3 jest na zasadzie "i jak wam się podoba". Jak się spodoba - będzie więcej. Jak nie - nie będzie wcale. A ponadto tu też jest problem - komu zabrać, żeby dać MP-Zone...

Kiedy czytałem kiedyś poradnik do Fifa 99, autorstwa czytelnika, i tam ciachnęliście opisy ustawień klawiatury. CZEMU??? Piractwo może tak - ale spójrzcie na to z drugiej strony. Taki dobry czytelnik, nie pije, nie pali, same piątki w szkole, stać go na jedną wersie gry za 150 zł na trzy miesiące, i akurat dwa tygodnie nie spał po nocach, bo nie wiedział co kupić Fifa czy Starcraft; wybrał to drugie. I teraz ten biedny chłopiec katuje po nocach demo Fifa 99 i nie zna klawiatury, a co wy robicie: nóż w plecy - dlaczego?

Dżordz z Jeleniogórskiego

Łezki z oczu nam cieknął i wzruszyłeś nas, więc siąkając nosem (wspólnym) mówimy: klawiszologii do pełnych wersji u nas nie ma, nie było i nie będzie. Do dem tak - o ile jest takowa w dokumentacji (a wtedy samemu można tam zajrzeć, nie?). Jeśli w dokumentacji nie ma klawiszologii - to znaczy, że producent nie chciał by była. A skoro nie chciał... szanujemy to.

Amiga roolz!

(...) Podzielam zdanie Vortexa - Amiga to było coś. Tego komputera nie trzymały się wirusy [no, tu troszkę go idealizujesz :))))] , jakieś zawieszenia systemu itp. blaszakowe zmory. Tylko pajace, którzy nigdy nie widzieli tej maszynki w akcji, piszą te głupoty, że Amiga umarła. Ten komputer żył, żyje i żyć będzie wiecznie (przynajmniej w sercach amigowców).

Pedro, Wrocław

Jeszcze Amiga nie umarła, póki my żyjemy. Co nam Intela moc wydarła, blitterem odbijemy :))). Choć nie

.net®

MAGAZYN UŻYTKOWNIKÓW INTERNETU

www.netmag.com.pl

Ruszamy w kwietniu

Nowy magazyn internetowy **.net** sprawi, że będziesz surfował szybciej, pewniej i dalej.

Masa informacji o najciekawszych miejscach w sieci, wywiady, relacje z największych wydarzeń związanych z użytkowaniem i przyszłością infostrady.

.net to pismo, po które może sięgnąć każdy, niezależnie od stopnia wtajemniczenia w sekrety internetu. Do każdego egzemplarza naszego czasopisma dołączamy **dwie płyty CD** wypełnione programami, z których z pewnością skorzystasz.

.net w prenumeracie

Niecierpliwym już teraz oferujemy możliwość wcześniejszej prenumeraty naszego pisma po promocyjnej - rewelacyjne niskiej cenie. Każda prenumerata (min. 6 nr.) premiowana będzie praktycznym upominkiem - z pierwszym numerem **.net** wyślemy dodatkowy - trzeci krążek CD.

Kupon prenumeraty drukujemy na str. 111

W pierwszym numerze możesz znaleźć między innymi **pełne wersje** nasępujących aplikacji:

Constructor 99 rozbudowany edytor HTML pracujący w trybie tekstowym, ale wyposażony w mnóstwo narzędzi przyspieszających i ułatwiających pracę webmastera (szybka weryfikacja wizualna wyglądu strony, edycja własności znaczników HTML, system kreatorów itp.);

Cool 3D aplikacja, z pomocą której wygenerujesz niezwykle efektowne, w pełni trójwymiarowe napisy! Jeżeli chcesz, możesz stworzone przez siebe napisy animować;

Pajączek 2.1.2 jeden z najlepszych polskich edytorów HTML, ceniony przez szerokie grono osób zajmujących się projektowaniem stron WWW. Program zawiera narzędzie, dzięki któremu każdy, nawet bez znajomości języka HTML, stworzy samodzielnie swoją witrynę w Sieci;

Impulsak 2000 kolejny polski program w pełnej wersji, przeznaczony do monitorowania połączeń internetowych nawiązanych przy użyciu modemu. Dzięki niemu będziesz miał nadzór nad kosztami połączeń bieżących, dziennych i z danego miesiąca.

twierdzę, że była to maszynka bez wad (takich nie ma!), to naprawdę wspominam moje kolejne Amisie z wielką sympatią. Greetz dla wszystkich amigowców! (byłych i aktualnych).

Krótko, acz treściwie

Ludzie piszący listy "proszę was, dajcie...", "błagam o..." itp. to przykłady tego, że człowiek pochodzi od małpy. Ale nie po to napisałem ten liścik, by krytykować tych, których rodzice nie obdarzyli inteligencją. Interesuje mnie kto pisze opisy demek zamieszczonych na CD oraz czemu Smuggler & Mr Jedi piszą tak mało recenzji? Chyba odpowiedzi na listy nie przeciążają aż tak ich mózgów (o ile je mają) oraz nie zajmują dużo czasu?

Jedi jest przecież naczelnym Kawaii - a to zajmuje MNÓSTWO czasu. Smuggler zaś ma masę innych zajęć: np. pisanie opisów demek (a-ha!) + testowanie tychże demek i CDków z demami, newsy, PD, tipsy, Na Luzie, dział scenowy, maile, Action Redaction... oraz mnóstwo innych rzeczy, które należy zrobić, by pojawił się kolejny CDA, a których w druku nie widać. Na recenzowanie gier naprawdę nie mamy już za wiele czasu i sił...

Mam jeszcze sprawę odnośnie Bonusa 1. Jest to re-we-lac-ja (śpiewam chórem). Tylko że jest go za mało. Bonus 1 to pierwsze co instaluję z CD. (...)

Cylut

Do 1.03 jest czas na wypełnienie naszej grudniowej ankiety... Objętość rozmaitych działów na CD zależy w tym momencie w dużym stopniu od Waszych opinii na ich temat! Serio! I nie myślcie "a co tam zdziała mój jeden głos" - pomyślcie co zdziała np. tysiąc takich pojedynczych głosów! Co do mnie, to bez najmniejszego problemu mogę go zwiększyć o 100% objętości. Materiałów jest, że hej!

Programowa krytyka

Uważam, że fajnie, iż powstały nowe działy, ale jest to lekka przesada, że jest tyle programów (...). Jak tak dalej pójdzie, to CD-Action zmieni się w PROGRAM-ACTION. (...) Co z tego, że macie 200 stron - 20 to reklamy, 120 opisy sprzętu i programów, jeszcze prenumerata i inne bzdety - a na gry (opisy i zapowiedzi) pozostaje 45 stron.

Rudi z Wałbrzycha

Nie jest do końca tak jak piszesz. Po pierwsze, CDA nigdy nie było pismem tylko o grach - zawsze byliśmy Games & Programs - Action. (W tej właśnie kolejności). Co prawda, to prawda - ostatnio znacznie przybyło sprzętu itd. No ale (kiedyś już pisaliśmy) - gry zajmują u nas teraz tyle miejsca, ile jest gier. Tj. gdy będziemy dostawać do recenzji 100 gier miesięcznie - cała setka wejdzie (choćbyśmy mieli siedzieć 30 godzin na dobę, zatrudnić batalion wojska do pomocy i dołożyć jeszcze 200 stron) do jednego numeru. Ale nawet dziś na gry przeznaczamy sporo więcej niż 45 stron. A że dużo stron idzie na różne bajery - takie jest życie. Im więcej stron, tym więcej bajerów. Z tym musisz się pogodzić.

List z obelgami

Pozdrowienia dla (nie)ukochanej gazety. CDA jest gazetką ***, którą pozwolę sobie zrecenzować. 1) Kompakty. Cudowne, ***, pełne wersje. Z niewielkimi wyjątkami jest to chłam. Gdzie je znaleźliście? 2) Gazeta. Ciekawe są jedynie reklamy i ostatecznie Na Luzie. Redaktorzy nałykali się chyba Viagry, ponieważ ich teksty są strasznie sztywne.

A, dzięki. To ostatnie zdanie bardzo nam się spodobało. Serio! Ciekawe tylko co w takim razie z Jaspin?

3) Redakcja. Właściwie nie mam nic przeciwko, ale Mr Jedi i Smuggler to dopiero ***. Lubią wychodzić na totalnych idiotów.

Adolf Hiller

Zgadza się. A gdy jesteśmy w szczytowej formie, to jesteśmy (we dwóch razem) niemal tak śmieszni, jak Ty teraz. Drogi Adolfku, już z 60 lat temu byłeś żałosną kreaturą, a ponad pół wieku emerytury na śmietnisku (historii) wyraźnie pogorszyło Twój ogólny stan i poziom intelektualny. Pozdrów Lucyfera i wszystkie inne diabełki. PS. Nie potrzebujesz czegoś na robaki? Ale nie pękaj - teraz dzięki nim masz w końcu jakieś życie wewnętrzne. :) PS 2. Men - lecz się; taką zywkę mógł sobie nadać tylko ktoś chory na głowę... i to poważnie.

Kto jest najlepszy?

Na Waszej okładce napisane jest "najlepiej sprzedający się magazyn komputerowy w Polsce". Na okładce NSS - "biggest selling computer games magazine in Europe" (...), która gazeta sprzedaje się więc najlepiej?

Czytelnik z Warszawy

My twierdzimy, że my. A jak są co do tego wątpliwości, to jesteśmy w stanie udostępnić szczegółowe dane dotyczące nakładu oraz procentu sprzedanych egz. w danym miesiącu. Naturalnie pod warunkiem, że konkurencja zrobi to samo, a dane będą potwierdzone przez niezależną instytucję kontrolną (możemy pokryć koszta :)). I wtedy będzie można stwierdzić to czarno na białym. MY nie mamy tutaj NIC do ukrycia.

Za długo i za krótko

Po pierwsze piszcie krótsze recenzje i odpowiedzi w listach, bo mnie wkurzają i nie chce mi się ich czytać.

DJ Prosiak z Komarowa

Zatem krótko: to nie czytaj. Oglądaj screeny. Podpisy przy nich nie są chyba za długie?

(...) Recenzje są fajne, ale za długie i dlatego czyta się je nudno. Zawartość CD - zaje, ale za krótka. (...) Za pięć dwunasta mogłoby być lepsze (bo za długie).***

Gejdon z Grudziądza

A my mówimy, że wielkość nie jest najważniejsza. Przynajmniej w odniesieniu do tekstów.

Mały prywatny żal

(...) Mam trochę żalu o pewną rzecz - kiedyś wysłałem Wam dyskietkę, na której pytałem czy Jerzy Poprawa to nie przypadkiem facet z byłego klubu Firlej i czegoś o nazwie Interface. Jeśli dobrze sięgam pamięcią, to tam powstawał commodorowski mag Sid & Vic. (...) Pokażcie mu ten kawałek tekstu, pozdrówcie i podziękujcie za Laser Squad - powinien wiedzieć o co chodzi. Liczyłem, że przynajmniej odpowie mi: "tak, stary durniu, to ja nauczyłem Cię stawiać przecinek po spacji..." (...)

Dark Jedi vel Lesiu

Dysk po prostu musiał nie dotrzeć do redakcji, gdyż inaczej na pewno wywołałby jakąś reakcję. Jurek, po przeczytaniu tego listu, otarł łezkę wzruszenia i ryknął: "i powiedzcie temu staremu durniowi, że ja uczyłem go wstawiać spację po przecinku, a nie przecinek po spacji!! Nic nie pamięta!!! A niech go Iron Dwarf (pamiętasz go?) zeżre!". No i pozdrawia serdecznie od siebie i reszty ówczesnej załogi. To były czasy...

CD-podryw

Mam na imię Karolina i zawsze z radością witam pojawienie się kolejnego CDA (...). Dzięki za Wasz stosunek do piractwa - jesteście twardzi, nieprzejednani, okrutni i nieugięci (dziewczyny uwielbiają takich facetów). Nie rozumiem jednej rzeczy [z listów w AR] ***- jak pojawienie się z CDA w ręku może być uznane za wstyd? W tym roku rozpoczęłam studia i gdy pojawiałam się kiedyś z CDA w ręku, podeszło do mnie 10 facetów z propozycją pożyczenia mi programów, gier i nie tylko. Doszło do tego, że mam zajęte wszystkie wieczory do kwietnia. Dziękuję Wam - bardzo mi pomogliście (...). Apel do wszystkich dziewczyn: warto czasem mieć przy sobie CDA - może się nieźle przysłużyć. I do chłopaków: dziewczyny znające się na rzeczy (bez skojarzeń) naprawdę lecą na CDA. Ja, gdy zobaczyłam u takiego jednego wszystkie numery - od pierwszego począwszy - stwierdziłam, że jestem dla niego gotowa zrobić wszystko, aby tylko pożyczył mi kilka pierwszych wydań. (...)***

Karolina, Szczecin

[głosy zza naszych pleców] "Ja mam pierwszy numer! A ja pierwszy z firmowo zamkniętym i przyklejonym CDkiem! A ja próbne wydruki pierwszego numeru i logos CD-Action jeszcze jako CD-Power... A ja..." Wszystkich czytelników CDA przepraszamy za nieodpowiedzialne wrzaski kilku redaktorów, następnym razem guzik dostaną, a nie taki list do poczytania! W każdym razie jesteśmy pod wrażeniem :))).

Lepiej późno niż wcale

(...) Kiedy zobaczyłem w kiosku CDA nr 11/99 (ten z Magix Music Maker 2.0) pomyślałem sobie "o ja [biiip!] ***, chyba tym z redakcji się w*** [biiip!] ***poprzewracało, pełna wersja jakiegoś programu muzycznego, a po co mi to!". No ale nic. Kupiłem. Dopiero wczoraj odpaliłem z nudów MMM2.0. Powinienem iść do piekła za to, że ten program leżał przez tyle czasu na biurku. Ludzie, jeśli jeszcze nie bawiliście się tym programem, to spróbujcie. (...)***

Anemik

Komplement?

Czytam wasze pismo od roku i wpieniają mnie niektórzy piszący do was. Pierwszy raz wysyłam list do jakiejkolwiek redakcji, ale list który ostatnio przeczytałem tak mnie wkurzył, że porwałem kartkę z jego listem.

Stary, pij mniej kawy z kofeiną. I szanuj CDA, a już szczególnie te 4 karteczki :)).

Niezbyt go już pamiętam, ale wkurzał się, że pełne wersje są niepotrzebne. Człowieku ty się lecz! Przecież pełne wersje to najlepsze, co w CD-Action można znaleźć.

Aleś nam teraz, kurka wodna, komplement sprzedał, a niech Cię gumowy kurczak lewą nogą w prawy półdupek kopnie! :)

(...) KristovG z Warszawy. Następny w kolejce do szpitala psychiatrycznego. Jeśli chcesz nielegalne wersje, to kupuj sobie ten np. XXX, bo tam Q3 się pojawił. Teraz jest wolny rynek i jeśli ci się CD-Action nie podoba, to go nie kupuj.

Krzychoo z Ostrowca Św.

Proste & logiczne. Czasem, czytając niektóre listy, mamy wrażenie, że niektórzy tak straszliwie nas nie lubią, że specjalnie kupują nas co miesiąc, żeby mieć czym cieszyć oczy :).

Bez powitań!

Powiem krótko: albo Wasi Naczelni są nienormalni, albo nas uważają za idiotów (ew. idiotki). Co oni piszą w tych wstępach? - któryś z Was czytał? Weźmy numer grudniowy. (...) Trafna wymiana zdań z "poczuciem humoru", niezwykła skromność wraz z załączonym przelicznikiem walutowym (ile co kosztuje) udzieliły Czytelnikom posmaku ciepłych wymiocin, jaki niewątpliwe czuli ww. panowie podczas żywiołowego pisania. Niedługo we wstępnie znajdziemy, ile muszą "odpalać" każdemu z redaktorów za napisanie artykułu. Bez obrazy chłopaki, ale CDA z wydartą pierwszą kartką jest o wiele łatwiejsze do strawienia. Dlaczego wstępy w np. Action Redaction mogą i trzymają poziom? Pomyślcie o tym. PS El General Magnifico - hail the newborn king!!!

Mr Jogi i jego gumowa BooBoo (Hans)

Hmmm... czy mi się tylko tak wydaje, że Ci się wstępniaki nie podobają? :) Niestety pisałeś tak aluzyjnie i finezyjnie, że po prostu do mnie nie dotarło, szczególnie, że w paru miejscach czułem zapach żółci (nie wiem, czy ciepłej - w każdym razie było jej dużo), co mnie nieco dekoncentrowało. Na szczęście sam znalazłeś wyjście z tej sytuacji. Podpowiemy też, że można przewrócić daną stronę, jej czytanie nie jest przecież obowiązkowe...

Skróty

RTS - Real Terribly Sock (Naprawdę Przerażająca Skarpetka)
FPP - Funny Pink Person (Zabawna Różowa Postać)
TPP - This Paranoic Person (Ta Paranoiczna Osoba)

Kobalt, Wrocław

Na P jest sporo innych wyrażeń po angielsku, ludziska, nie tylko Person...

Bezmyślnik?!

(...) Jeszcze jedna sprawa - jesteście upoważnieni do używania mojego znaku "~" - czyli bezmyślnika. Możecie go stawiać przed listem, który nie ma sensu. (...)

Radek "Predo" Marzec z Łukowa

~Cool idea. Tylko dużo miejsca to nam zmarnuje na łamach, szczególnie gdy zastosujemy go także przy naszych odpowiedziach! :)

Odpowiadali:

~~~Smuggler & ~~~~Mr Jedi

Tipsy

Tipsy macie też na CD, w Bonus2/Tips. Tamże trainery, edytory i masa innych pożytecznych rzeczy. UWAGA: w poprzedniej edycji tipsów obcięto nam nr 4 przy tytule Tomb Raider. Podane tam tipsy są więc do Tomb Raider 4!

Airline Tycoon

Na ogólne życzenie raz jeszcze tipsy do tej gry. Swoją drogą parę przybyło... Wpisz:

atmissall	- wszystkie misje
donaldtrump	- dodatkowa kasa
expander	- większe lotnisko
mentat	- podpowiedzi (?)
nodebts	- brak debetów
showall	- dostępne wszystkie loty
thinkpad	- notebook
winning	- wygrałeś!
missioncrowd	- zatłoczone lotnisko
runningman	- ludzie chodzą szybciej
famous	- lepsza reputacja

Crusaders of Might and Magic

Naciśnij Enter, wpisz:

-EMBIGGENME	- nietykalność
-CRAZYGUY	- Mana na full + wszystkie czary
-WHOAH	- latamy!
-UBERLOAD	- losowy level
-SHOWFPS	- pokazuje ilość FPS
-DEBUG	- debug mode
-BOUNDINGBOX	- zaznacza obiekty (?)
-3DNOW!	- 3DNow! support ON/OFF

Uwaga: gdyby tipsy nie chciały działać, wpiszcie je jeszcze raz, bez tego "-" na początku

Dragonfire: Well of Souls

Wpisz:

/clan69	- Clan 69
/restorelife	- energia na maxa
/godmode	- God Mode
/invisible	- niewidzialność
/changelevel	- zmiana levelu

Driver

Wpisz poniższe kody na ekranie hi-score:

NJW280172	- szybsze wozy
WAC271074	- brak policji
RUS3L	- god mode
TMR300866	- creditsy
ANJW16696	- już na starcie poszukuje Cię policja

•Precz z treningiem?

Jak przejść do gry bez misji treningowych? Edytuj plik **MLADDER.DML** (w podkatalogu DATA). Swoją drogą zrób wcześniej jego kopię, na wszelki wypadek. Teraz za pomocą zwykłego edytora tekstu usuń dwie linie:

INTERVIEW
QUITONFAIL

Potem zgraj plik i wystartuj grę. I wszystko...

F.A. Premier Football Manager 2000

Dodaj do linii komend następujące parametry (można i kilka naraz):

/fastbuild777	- szybsze budowanie
/cash777	- więcej kasy
/showstat777	- ???

Genocide: Remixed Edition

Naciśnij Tab, by wejść do konsoli. Teraz wpisz:

GIVE ROCKETL	- rocket launcher
GIVE MINIGUN	- minigun
GIVE NAILGUN	- nailgun
GIVE PULSERIFLE	- pulserifle
GIVE HEALTH	- energia na max
GIVE ARMOR	- 100 jednostek armor
GIVE AMMO1	- kule
GIVE AMMO2	- gwoździe
GIVE AMMO3	- rakiety
FPS	- ilość fps
GOD	- god mode on/off
QUIT	- pa pa...

GTA 2

Przedtem podane kody nie działały... Teraz będzie lepiej! Wpisz się jako GOURANGA, potem wpisz:

GOREFEST	- więcej flaków?
EATSOUP	- darmowe upgrade itp.
GODOFGTA ALL	- wszystkie bronie i max. amunicji
MUCHCASH	- $500.000 gotówki
BUCKFAST	- ???
GODOFGTA	- wszystkie bronie
RSJABBER	- God mode
IAMDAVEJ	- 999999...punktów
SEGARULZ	- jest Ciebie więcej :)
FLAMEON	- miotacz płomieni
JAILBAIT	- karty wyjścia z więzienia
NEKKID	- golasy :)
UKGAMER	- wszystkie plansze
MADEMAN	- masz respekt u wszystkich gangów
VOLTFEST	- electro gun
LASVEGAS	- dziwne rzeczy :)
CUTIE199	- życia
DANISGOD	- $200.000
TUMYFROG	- wszystkie bonusowe levele
SCHURULZ	- double damage
HUNSRUS	- niewidzialność
FISHFLAP	- małe samochody
SCHURULZ	- zadajesz 2x więcej uszkodzeń
FISHFLAP	- małe samochody!
HUNSRUS	- niewidzialność
TUMYFROG	- wszystkie bonusowe levele
CUTIE1	- 99 żyć

Half-Life: Opposing Force

Wystartuj grę jako: **hl.exe -dev -console -game gearbox**. Możesz też dodać to do linii komend (wedle woli). W grze wejdź do konsoli i wpisz:

IMPULSE 101	- amunicja i broń
/GOD	- god mode.
/NOCLIP	- przechodzenie przez ściany
/NO TARGET	- wrogowie Cię nie widzą
/MAP xxxx	- Skok do mapy xxxx. A oto lista map:

•Single player:

of0a0, of1a1, of1a2, of1a3, of1a4; of1a4b, of1a5, of1a5b, of1a6, of2a1, of2a1b, of2a2, of2a3, of2a4, of2a5, of2a6, of3a1, of3a1b, of3a2, of3a4, of3a5, of3a6, of4a1, of4a2, of4a3, of4a4, of4a5, of5a1, of5a2, of5a3, of5a4, of6a1, of6a2, of6a3, of6a4 of6a4b, of6a5, of7a0

•Deathmatch:

op4_bootcamp, op4_datacore, op4_demise, op4_disposal, op4_gasworks, op4_kbase, op4_kndyone, op4_meanie, op4_outpost, op4_park, op4_repent, op4_rubble, op4_xendance

•Hazard Course:

ofboot0, ofboot1, ofboot2, ofboot3, ofboot4

/GIVE xxxx	- dostajesz przedmiot xxxx.
/GIVE WEAPON_X	- dostajesz broń X, gdzie x to: grapple, knife, pipewrench, eagle, m249, sniperrifle, displacer, shockrifle, sporelauncher
/GIVE AMMO_556	- amunicja dla M249
/GIVE AMMO_762	- amunicja dla snajperki

Harley Davidson: Race Across America

Tipsy działają w practice mode. Wpisz je jako swoje imię. Jeśli chcesz wpisać kilka cheatów naraz, to: wpisz pierwszy cheat, NIE naciskaj Enter, wykasuj go za pomocą Backspace, wpisz następny itd. Dopiero po wpisaniu wszystkich potrzebnych naciśnij Enter!

HEDGEHOG0	- aktywizacja cheatów
NOGAS	- nieskończone paliwo
CLASSIC	- masz klasyczny pojazd: 1956 KHK

Interstate '82

Wszystkie cheaty wpisujemy na sim screenie. Wpisz tips i naciśnij ESC.

KISS	- niszczysz namierzany właśnie pojazd
LOVE	- niszczysz wszystkich widocznych na radarze wrogów
CUDDLE	- god mode dla danego pojazdu

HUGS	- god mode dla przyjaciół :)
CARESS	- full amunicji
IMLAME	- wygrywasz misję
SYRUP	- "zamrażasz" pojazdy sterowane przez komputer (ew. wyłączasz im AI)
MRFREEZE	- "zamrażasz" czas dla AI
NUKEME	- papa...

Jagged Alliance 2

Ponoć te tipsy powinny działać (ale nie wiem czy z polską wersją...) w grze o numerze 1.06 i wyżej. Aby zaktywizować cheaty, wejdź na screen taktyczny, naciśnij i trzymaj CTRL. Teraz naciśnij klawisze: G, A, B, B, I. Teraz:

•Tactical Screen

ALT + E	- widzisz wszystkich wrogów i NPC
ALT + O	- wszyscy wrogowie w danym sektorze idą w piach
ALT + T	- teleportuj zaznaczoną postać w miejsce gdzie spoczywa kursor
CTRL + H	- zrań wskazaną kursorem postać
ALT + D	- zregeneruj Punkty Akcji wybranej postaci
ALT + R	- daj wybranej postaci full amunicji do używanej właśnie broni
CTRL + U	- ulecz całą drużynę
ALT + ENTER	- przerwij turę ruchów wroga

•Map Screen

CTRL + T	- w "travel mode" przerzuca drużynę w miejsce gdzie spoczywa kursor (ostrożnie z tym cheatem!)

•Laptop

+	- masz 100.000$ więcej
-	- a teraz 10.000$ mniej
Spacja	- gdy klikniesz LBM na najemniku (nawet zajętym) - dołączy do drużyny.

•W czasie gry (?)

ALT + B	- pojawia się wróg w miejscu gdzie był kursor
ALT + C	- j/w - ale cywil
ALT + I	- j/w - znajdźki
ALT + K	- arghhh, spod kursora wali gaz bojowy
ALT + O	- po 100 pkt. ran dla każdego wroga w sektorze

JezzBall

Wpisz: **Lives** - masz nietykalność

Mortyr

Jeszcze raz cheaty do Mortyra - jakby inne niż ostatnio i jakby więcej :). Naciśnij tyldę [~] by wejść w konsolę i wpisz:

megaboss - god mode
satan - god mode
gimme all - masz wszystko
allit - j/w

Uwaga: wpisując tips na wszystko nie będziesz w stanie ukończyć niektórych leveli.
.prezes - nieśmiertelność
.wp - wszelka broń
.gotoXX - skok na level XX.

A oto ich lista:
41 First Steps
01 The Outer Citadel
30 Through the Citadel
10 The Middle Castle
33 In the Middle of the Castle
11 The Cathedral
34 The Darker Cathedral
12 The Cemetery
13 The High Castle (Imperial Theme)
14 The Castle Cathedral
17 The Factory
35 The Machine Park
07 The Train Station
08 U-Boat Bunker
32 U-Boat Pen
06 V2 Factory
09 City Ruins
24 The Duell
15 The Time Machine
02 The Future Time Machine
28 Time Machine Facility
05 Underground Channels
31 The Sewers
18 Kraftwerk
03 Droid Factory
19 Computing Center
04 City in the Clouds
16 The Spaceport
29 Docking Bay 94
23 The Flying Fortress

Levele 20, 21, 25, 26, 27 i 42 to poziomy multiplayer'a. Levele 36 -40 to różne wersje innych leveli.

aim on - autocelowanie ON
aim off - autocelowanie OFF
.did - pokazuje ilość FPS
.diz - anuluje poprzedni cheat

NBA Live '99

Wejdź do ROSTERS i wybierz **"Create Custom Team"**. Wpisz tam jedną z poniższych nazw: **Europals, Coders, Earplugs, Idlers, Pixels - ukryte teamy!**

Wpisz: **PLAYGROUND** w Team Select - aktywizujesz Playground Court.

Wpisz: **ILOVELAG** w głównym menu, kliknij na Multiplayer - specjalne menu dla grających w Internecie.

Outcast

Wpisz podczas gry:

HOKKUSPOKKUS - to aktywizuje konsolę. Wejdź do niej naciskając F12 i wpisz:
ARSENAL - wszelka broń
WEAP_LEV#_AVAILABLE Y - dostajesz broń # o zasięgu Y
AMMO_FLOW - amunicja na maksa
DYNAMIT - dynamit
KILL_SOLDIERS - wykańczasz wszelkich wrogów w tym levelu
IAMINVISIBLE - niewidzialność
BENNY - clipping mode on/off
FLY - latamy. Wpisz ponownie cheat by go anulować
MEDI - medi pack
HOLO - Ubik-0A
TRIPWIRE - THNDR-STP33
TRACKER - Proxi 130HF
REMOTE - Clapr-T
POW X - zwiększa energię do X (X=0-65553; gdzie ostatnia wartość to godmode!)
HERO_MONEY - kasa (?)
POINTS - pokazuje ilość punktów
EXTRA_POINTS - pokazuje ilość punktów konieczną do następnego extra questu
COORDS - koordynaty ON/OFF
CUTTERGOTOPOS x,y,z - skok do lokacji o współrzędnych x,y,z
TELEPORT xxx - skok do świata xxx. A oto ich lista:

NEIGE = Ranzaar
TEMPLES = Shamazaar
VILLE = Okriana in Talanzaar
MONTAGNE = Motazaar
MARCHES = Okasankaar and Cyana
FORET = Okaar

SAVE_GAME slot_X - zgrywa grę w slocie X
LOAD_GAME slot_X - ładuje grę ze slotu X
PLAY xyz - pokazuje film o nazwie xyz (np. CINEMA.PAK)
QUIT - Quit

Pharaoh

Naciśnij: **CTRL + Alt + Shift + C**, wpisz:

help homeless - Bezdomni ratują Twoją populację poddanych....
Pharaohs Tomb - wygrywasz misję!
Fury of Seth - Od tego momentu wkurzony Seth będzie niszczył wszystkie okręty wojenne.
Living Large - Wszystkie domy zostaną upgradeowane do poziomu Fancy Residence.

Planescape: Torment

Jeśli chcesz zobaczyć wszystkie filmy w grze, edytuj plik **Torment.ini** file. Szukaj nagłówka **[Movies]**. A potem zmień wedle wzoru:

[Movies]
BISLOGO=1
TSRLOGO=1
OPENING=1
SS_MSLAB=1
SIGIL=1
TIME=1
SS_PHARD=1
SS_ADETH=1
ALYBIRTH=1
DEATH=1
MAZE1=1

Rally Championship 2000

Wpisz się (imię gracza nr 4). Powinieneś usłyszeć krótki dźwięk.

world class - dostępny A8 Championship
turbo challenge - samochody z A8 Championship dostępne w Single Race i Time Trial
max power - ukryty samochód: Citroen WRC Car
throw me a bone - j/w: Citroen Saxo WRC
give me time - dostajesz 1 minutę więcej "Service Time" (naciśnij T na Service Screen)
group b - dodatkowy samochód
mooserati - dodatkowy samochód
lambaaghini - dodatkowy samochód
arcade unlimited - energia w Arcade Mode
arcade action - teraz Arcade Mode odsłania swe prawdziwe oblicze...

Tonic Trouble

Wpisz podczas gry:
FULLLIFE - dodatkowe życia
ALLPOWERS - wszystkie znajdzki
MODEFLY - latamy!
SUPERED - trudniejsi wrogowie

Tyrian 2000

Wpisz w głównym menu, by otrzymać różne pojazdy (w trybie Super Arcade):

TECHNO - eksperymentalny myśliwiec PQZ
UNKNOWN - TX Silvercloud
STORMWIND - Stormwind
STEALTH - Ninja Star
WEIRD - Foodship Nine
LIZARD - Dragon
ENEMY - U-fighter
PRETZEL - Pretzel Pete Truck
NORTSHIPZ - Nort-Ship Z

•**Ukryte stopnie trudności** - Na ekranie wyboru stopnia trudności naciśnij Shift i G - poziom Impossible! A jak to ci za mało, to po wyborze Impossible naciśnij Shift +] - poziom Suicide.
•**Super Tyrian mode** - w menu głównym wpisz ENGAGE (musisz być na poziomie trudności Lord of the Game).
•**Debug mode** - podczas gry naciśnij Backspace i F10 - debug mode on/off.
•**Nietykalność** - podczas gry naciśnij jednocześnie F2, F3, F6. Jeśli coś poszło nie tak - naciśnij je raz jeszcze.
•**Destruct Mini-game** - wpisz: DESTRUCT w menu głównym by wejść do gry w grze...
•**Level skip** - naciśnij F2, F6, F7 - skok o level. Tips nie działa w Super Tyrian Mode.

Tzar

Naciśnij Enter, wpisz cheat, Enter
hmprettypleasewithsugarontop - aktywizuje cheaty. Wpisz go by inne chciały działać!
hmresign - giniesz
hmshowgrid - heksy ("kratownica") na mapie
hmbuildozer - szybkie budowanie
hmpetleva - +10,000 surowców
hmdvaleva - +50,000 surowców
hmreveal - odsłania mapę
hmnofog - nie ma "fog of war"

A oto tipsy o nieustalonym działaniu: **hmspawn; hmthreads; hmtimer; hmgive; hmdemo; hmrecord; hmmap; hmcont; hmnext; hmdebugpath; hmdiscover; hmspy; hmusurp; hmhunt;hmtime; hmgod; hmnopop; hmdclr; hmdset; hmkingdom; hmnotechl map**

Urban Chaos

Aby tipsy działały, musisz być w DEBUG mode. A aby to nastąpiło, musisz nacisnąć F9. Teraz wpisz:

BANGUNSNOTGAMES - god mode
BOO - efektowniejsze eksplozje
CRINKLES - coś włącza i wyłącza (ale co?)
DARCI - sterujesz D'arci
ROPER - sterujesz Roperem
WORLD - wybierasz muzykę
WIN - wygrywasz level
LOSE - przegrałeś!
CCTV - dużo fluorescencyjnej zieleni wokoło :)

Pozostałe cheaty wywołuje się klawiszami (ciągle w trybie DEBUG!):

Q - widzisz trasy jazdy pojazdów
W - zaczyna padać (?)
E - tworzysz pojazd
R - tworzysz wybuchające beczki
I - widzisz trasy wędrówek pieszych
[i] - przełączanie się na punkt widzenia wrogów
P - anulujesz poprzedni cheat
; - pooowoooolllii
' - pauza
> - ehem... pierdnięcie (?!) dymem (???!)
CTRL - statystyki
L - robi się jaśniej (?)
F11 - włącz/wyłącz chmury
F12 - tworzysz broń (?)
F3 - pa pa...
7 (*) - wybierz efekt
8 (*) - wykonaj efekt
3 (*) - dziwny pomarańczowy dym

(*) - klawiatura numeryczna

Wet - The Sexy Empire

Podczas gry wpisz: **FUCK**. I ciesz się :)

marcowo-kwietniowy zjazd cenowy

uwaga! ceny aktualne do ukazania się następnego numeru CD Action lub wyczerpania się nakładu

GRY:

Abe Oddysey 55,-
Adaś i pirat Barnaba 65,-
Age of Empires II 195,-
Airline Tycoon PL 65,-
Alien vs. Predator 95,-
Anno 1602 PL 95,-
Atlantis 4CD PL 39,-
Atlantis II 4CD PL 75,-
Baldurs Gate (5CD) + misje PL 145,-
Bhunter PL 75,-
Black Dahlia (8CD) 99,-
Brydż 99 PL 79,-
Clash+GTA+Pyl +Rayman+U.F.O. 159,-
Commandos: beyond the call of duty 99,-
Creatures 3 95,-
Cywilizacja: Próba czasu PL 65,-
Daikatana 95,-
Diablo 2 (4CD) PL 149,-
Driver 95,-
Expendable 79,-
F-16 Aggressor 149,-
Falcon 3.0 29,-
Faraon PL 165,-
Faust PL 75,-
Fifa 2000 95,-
Fighter pilot 89,-
Flight games (10 symulatorów lotu) 139,-
Flight Unlimited III 145,-
Flojd 4CD PL 65,-
Football Manager 2000 L.A. 115,-
Freespace 2 PL 75,-
Future Cop L.A.P.D. 55,-
Gex 49,-
Gorky 17 PL 65,-
Gry 4 U 3 25,-
Gry bez przemocy 25,-
GTA 2 149,-
Half Life + kubek 95,-
Half Life: Opposing Force 95,-
Heroes of Might and Magic III PL 145,-
Hokus Pokus Różowa Pantera PL 65,-
Hopkins PL 69,-
Hype The Time Quest 95,-
Ignition 55,-
Jagged Alliance 2 PL 65,-
Jazz Jackrabbit 2 Zimowe Przygody PL 47,-
Knights & Merchants PL 49,5
Kolekcja gier FPP 25,-
Kolekcja gier strategicznych 25,-
Kroniki Czarnego Księżyca PL 65,-
Larry 7 PL 65,-
Liga Polska Manager 2000 PL 95,-
Mad Trax 65,-
Mayday PL 49,-
Mesiasz PL 75,-
Might & Magic VII PL 145,-
Mortyr PL 95,-
Myst 69,-
NBA 2000 95,-
NBA Live 99 59,-
Need for Speed 3 69,-
Neverhood 65,-
Nocturne 155,-
Oddworld Abe's Exoddus 79,-
Phantasmagoria (7CD) 69,-
Pinbale i gry zręcznościowe 25,-
Pizza Syndicate PL 65,-
Planescape: Torment 155,-
Populous 3 the beginning 55,-
Prince of Persia 3D 95,-
Quake 3 Arena 179,-
Racing games (10 gier wyścigowych) 139,-
Rally Championship PL 95,-
Rayman 2 95,-
Reah 6CD PL 99,-
Redguard 59,-
Redneck Rampage 58,-
Rezerwowe Psy 2CD PL 85,-
Rollercoaster Tycoon PL 65,-
Rzeźnia czyli krwawe gierki 25,-
Savage Arena 59,-
Screamer Rally 55,-
Septera Core 65,-
Settlers 2 PL 39,5
Settlers 3 - misja Amazonek PL 55,-
Settlers 3 + misje PL 145,-
Silent Hunter Commanders Editions 69,-
Silkolene Honda Motocross GP PL 75,-
Sim City 3000 PL 95,-
Starcraft 95,-
Symulatory Lotów 25,-
System Shock 2 PL 95,-
Szachy 98 PL 55,-
Target 3D PL 55,-
Test Drive 4x4 59,-
Theme Park World PL 95,-
Tipsomaniak 2000 25,-
Tomb Raider IV The Last Revelation 145,-
Tzar PL 65,-
Unreal Tournament 95,-
Viper Racing 65,-
Viva football 55,-
Wheel of Time 129,-
Worms 29,-
Worms Armageddon PL 65,-
Wyścigi 25,-

PŁYTY EROTYCZNE:

Archiwa XXX 25,-
Bzykanie na ekranie 25,-
Figlarne Filmiki cz.1,2,3 każda po 25,-
Gorąca 30-tka (Figlarne filmiki 1,2,3) 65,-
Gry hazardowe i erotyczne 25,-
Kiss XXX Collection 35,-
Lula virtual baby 59,-
Made in Sexland 1,2,3 każda po 25-
Manga 3D 35,-
Nocny Drapieżnik 25,-
Sex & Sex 25,-
Sex 24 h 25,-
Sex z klasera konesera 1,2,3 każda po 25,-
Striptease PL 49,-
Zestaw konesera (Sex z klasera 1,2,3) 65,-

MUZYKA:

Future Wavy 25,-
Klimatyczne brzmienia 25,-
Magix Guitar Workshop 129,-
Magix Live Act DJ 65,-
Magix Notation 129,-
Magix Ultra Red Zora 65,-
Music Maker Generation 5 .239,-
Music party system vol. 1 25,-
Music party system vol. 2 25,-

Programy muzyczne 25,-

Techno power 25,-
Wavy dla wymagających 25,-
Zakręcone rytmy i tapety muzyczne 25,-

INNE CIEKAWE:

10.000 klipartów 25,-
AntiVirenKit 9 59,-
Biblioteka fontów 25,-
Contractus (system umów cywilno-prawnych) 140,-
Eksplozja kolorowych klipartów 25,-
Encyklopedia Powszechna Fogra 2000 (3CD) 89,-
Kreator WWW 25,-
Literat 2000 49,-
Matematyk (szk.podst.,gimnazium) 59,-
Micrografix Designer 6.0+4.0 PL 49,5
Micrografix Picture Publisher 49,5
Na tropach języka polskiego 75,-
Najlepsze kliparty 25,-
Photo & Gfx Collection 25,-
Polonez (szkoła podst., gimnazjum i średnia) 49,-
PowerAdressManager jr - baza danych 59,-

Programy narzędziowe 25,-

Samouczek Access (2CD) 59,-
Samouczek Corel Draw 95,-
Samouczek Excel (2CD) 59,-
Samouczek Photoshop (2CD) 59,-

DLA DZIECI:

ABC z Reksiem 59,-
Ace Ventura 69,-
Bolek i Lolek na Tropie Zaginionej Ortografii 49,-
Bolek i Lolek pamiątki z podróży 49,-
Entliczek 25,-
Gry dla maluchów 25,-
Koziołek Matołek idzie do szkoły 49,-
Lego Konstruktor 95,-
Lego Loco 95,-
Lego Szachy 95,-
Lew Leon 49,-
Lomax 49,-
Multimedialny Świat J. Brzechwy 69,-
Sekrety Króla 49,-

Stałe koszty przesyłki 5.5 zł. Płatne przy odbiorze.
Ceny zawierają podatek VAT.

W naszej ofercie znajdziesz wiele innych tytułów zadzwoń, zapytaj. KATALOG GRATIS!

Posiadamy w sprzedaży także joypady i joystiki - oferta na życzenie.

Jak zamawiać wybrane artykuły?

DZWOŃ: od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 lub (071) 3537006
od godz. 16.00 do 19.00 (071) 3460086, od 10.00 do 21.00 (071) 3110358

FAKSUJ: (071) 3537010

PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57

BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolista 4, 54-152 Wrocław

SKLEPY FIRMOWE: Dom Handlowy „Kameleon", ul. Szewska 6/7, III p., Wrocław
Centrum Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław

EXE DATA działamy od 1992 roku

INTERNET: www.exe.com.pl, exe@exe.com.pl

Multimedialny Samouczek Corel Draw

25

25

69

49
Striptease PL

85

65
Worms Armageddon PL

65
Roller Coaster Tycoon PL

35
Gry z głową

75
Atlantis II (4CD)

95
Rally Championship PL

47
Jazz JackRabbit 2 CD Zimowe przygody

55
Jagged Alliance 2 PL

95
Multimedialny Samouczek Acces + Excel (4CD)

89
Encyklopedia Powszechna Forga 2000 (3CD)

239
Music Studio Generatin 5

25
10 000 Klipartów

145
Tomb Raider 4 the last revelation

69
Need For Speed III

95
FIFA 2000

95
Theme Park World PL

29
Shogo PL

59
Matematyk

W każdym pudełku z grą oryginalny T-shirt GRATIS!
Wybierz egzemplarz gry ze swoim rozmiarem!

Nadchodzi gra, którą musisz mieć! Arcydzieło mistrzów gatunku, twórców Baldur's Gate i Fallout 2

PLANESCAPE TORMENT

WERSJA POLSKA

Torment otrzymał wszystkie wyróżnienia polskiej prasy o grach:

Reset GRA ROKU! Świat Gier POLECA

Nadchodzi nowe dzieło autorów kultowych gier Baldur's Gate i serii Fallout. Torment łączy najlepsze cechy tych gier, stając się niemal ideałem. Znów będziesz mógł zagłębić się w ogromnym świecie, lecz tym razem zupełnie innym od tych, które poznałeś. Niezwykle trudno opisać, jak fascynujące jest podróżowanie po świecie Planescape – to po prostu trzeba przeżyć. Gwarantujemy, że ta przygoda na długo pozostanie w Twojej pamięci.

Czy odważysz zagłębić się w Planescape?
Czy poznasz swoją historię i swoje imię?

Torment idąc drogą Fallouta ustanawia zupełnie nowe standardy w kreowaniu wirtualnej rzeczywistości, w której gracz ma pełną swobodę, a jego czyny mają ogromny wpływ na otoczenie. Pełna interaktywność połączona jest z doskonałym i sprawdzonym w Baldur's Gate sposobem prowadzenia i prezentacji akcji.

Torment to naprawdę ogromna gra. Zajmuje 4 płyty CD, i zawiera ponad 3200 stron tekstu! Baldur's Gate miał „tylko" 1700 stron tekstu. Tekst ma ogromne znaczenie, tworzy fabułę, która jest majstersztykiem niespotykanym dotąd w grach komputerowych. Dla polskiego gracza szczególnie istotne jest, że ten ogrom informacji został przetłumaczony przez najlepszych fachowców związanych z grami i literaturą fantasy.

TAK! Torment ukaże się w polskiej wersji językowej, którą opracował zespół odpowiedzialny m.in. za polską edycję gry Baldur's Gate!

w rolach głównych występują:

Adrianna Biedrzyńska, Gabriela Kownacka, Emilian Kamiński, Władysław Kowalski, Wiktor Zborowski

Znani aktorzy i znakomity przekład pozwolą Ci poczuć klimat gry jak nigdy dotąd.

Specjalnie dla Polskich klientów firma CD Projekt przygotowała wyjątkowo ekskluzywne wydanie gry. W każdym pudełku znajdziesz, oprócz instrukcji obsługi i 4 płyt CD, mile dodatki związane z grą: oryginalną koszulkę (w różnych rozmiarach), podkładkę pod mysz, plakat/mapę i słownik terminów świata Planescape.

Torment to naprawdę obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji oryginalnych gier komputerowych. Z tego zakupu będziesz naprawdę długo zadowolony!

Pamiętaj! Nowy świat, nowe przygody i nowe wyzwania czekają na Ciebie!

PREMIERA JUŻ 8 MARCA!

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA PL CD PROJEKT

4CD

Advanced Dungeons&Dragons

Interplay

BLACK ISLE STUDIOS

OFFICIAL Licensed Product

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce CDPROJEKT www.cdprojekt.com

GRY Z FIRMY GWARANTUJĄCEJ WSPANIAŁĄ ZABAWĘ, DOBRĄ CENĘ CDPROJEKT

Sprzedaż wysyłkowa: Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt: tel.: (0-22) 519 69 19, Wirtualny Świat: (0-22) 519 69 69; **Sklepy firmowe CD Projekt:** Kraków ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17; Radom pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19; Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 60 18; Warszawa ul. Perska 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

PLANESCAPE TORMENT & DESIGN: © 1999 Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware Infinity Engine ©1998 Bioware Corp. Portions ©1998 TSR, Inc. Torment, Planescape, Planescape logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, TSR logo są znakami handlowymi TSR, Inc., oddział Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Interplay, Interplay logo, Black Isle Studios i Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Productions. Wszelkie prawa zastrzeżone. Bioware, Bioware Infinity Engine i BioWare logo są znakami handlowymi Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin jest znakiem handlowym Virgin Enterprises Ltd. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Fallout 2 i Forgotten Realms i ich loga są zastrzeżone.